

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br

SUPER SMASH BROS.

for
NINTENDO
3DS

for
Wii U

TM



LUTADORES • ESTÁGIOS • MODOS • EVENTOS • CHALLENGES • AMIIBO E MAIS!

Bem vindo ao combate!

Escolha seu personagem! Entre num dos ringues! Pegue os melhores itens! Saiba lidar com cada Pokémon e... espera, está com dúvidas sobre algum desses passos? Para se tornar um grande lutador de Super Smash Bros. for Wii U & 3DS e obter todo o conteúdo extra de cada versão do jogo, preparamos esse guia! Aqui você encontra dicas gerais de luta, macetes para cada modo de jogo, descrição de cada elemento do game e muito mais! Tenha você a versão para Wii U, 3DS ou ambas, esse guia é para você, lutador!

– Rafael Neves



GLOSSÁRIO

Entenda todos os termos de Smash

04



PERSONAGENS

75 dicas para lutadores e modos de jogo

10



ASSIST TROPHY

Saiba como se defender de cada um

25



POKÉMON

Aprenda como cada monstinho funciona

39



AMIIBO

Descubra como funcionam e como treiná-los

56



CONTEÚDO 3DS

Detalhes da versão para 3DS

60



CONTEÚDO WIIU

Detalhes da versão para WiiU

110



GAME BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETORES DE PAUTAS
João Pedro Meireles
Gabriel Vlatkovic
Ítalo Chianca
Alberto Canen

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Ricardo Ronda

REDAÇÃO
Gabriel Toschi
Hugo Pereira
Ítalo Chianca
Jaime Ninice
Rafael Neves
Robson Júnior

REVISÃO
Jaime Ninice
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Fábio Hamada
Ítalo Lorenço

CAPA
Sérgio Estrella



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

Abecedário da Porradaria

por Hugo Pereira

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ítalo Lourenço

Super Smash Bros. é uma série muito interessante. Não somente por colocar diversos personagens da Nintendo para trocar sopapos, mas por sua simultânea simplicidade e complexidade: o jogo pode ser tão profundo quanto você quer que ele seja. Embora todos os personagens utilizem exatamente os mesmos inputs (combinações de botões) para realizar as mesmas ações equivalentes, cada um tem suas sutis diferenças. Entretanto, é importante saber o básico antes de entrar nos detalhes. Para isso, organizamos neste glossário os principais termos utilizados quando nos referimos a ataques e movimentações desse jogo de luta. Ainda vamos além e ensinamos a como realizá-los!

Comandos e Termos Básicos:

Neutral attacks: utilizando o somente o botão "A" ou seu equivalente, o personagem desfere um soco, chute ou ataque de baixo dano. Boa parte dos personagens fazem um combo de três ataques "A,A,A", com o último empurrando o oponente ou causando um efeito especial, como o terceiro "A" da Wii Fit Trainer que "enterra" o adversário.

Abreviação: Jabs

Knockback: O objetivo de Super Smash Bros. é lançar os oponentes para fora da arena e knockback é o termo utilizado para se referir a quão longe o personagem será lançado ao receber um ataque. O Knockback varia de acordo com a intensidade do ataque, quanto de dano o oponente tem (e nas versões atuais, o atacante também), a gravidade da arena e o peso do oponente.





Set Knockback: Apesar de knockbacks terem diversas variantes atribuídas a eles, alguns ataques tem um knockback específico e constante, normalmente referido como "Set Knockback". Este é o caso do blaster do Falco ou o Down Taunt do Luigi.

Tilts: Ao realizar um Neutral Attack, o jogador pode pressionar uma direção e realizar uma variação do ataque, geralmente ligeiramente mais poderosa ou com maior knockback. Up Tilt é realizado ao segurar para cima e atacar (com o "A" ou equivalente), Side Tilts são desferidos ao segurar um dos lados e atacar e, por fim, Down Tilt, segurando para baixo e atacando.

Abreviações: U-Tilt, S-Tilt, D-Tilt

Smashes: o movimento que dá nome ao jogo (ou seria nomeado assim devido ao título do jogo?) é uma das principais formas de derrotar oponentes. Ao pressionar, ao mesmo tempo, o botão de Neutral Attack ("A") e um dos direcionais, o personagem desfere um golpe poderoso. Smashes podem ser carregados, tendo mais poder e mais knockback dependendo da carga. As variações são Up Smash (Cima+A), Side Smash ou Forward Smash (Lado+A) e Down Smash (Baixo+A).

Aerial Attacks: Tais quais os tilts, os aerial attacks são golpes realizados no ar utilizando o botão de ataque normal ("A"), podendo ou não ser combinado com os direcionais. Quando utilizado sem nenhum direcional, o golpe é conhecido como Neutral Air. Se realizado como um up tilt, é um Up Air, se pressionado junto com o direcional para baixo, é um Down Air. A diferença aqui é que não há um "side air" e sim duas variações, já que se pressionado para frente, torna-se um Forward Air e, se pressionado para trás, um Back Air (dois ataques diferentes para cada lutador).

Abreviações: N-Air, U-Air, D-Air, F-Air, B-Air.

Dash: Basicamente uma corrida, esse movimento se dá ao clicar duas vezes na mesma direção e segurar, acelerando a movimentação do personagem pelo cenário.

Dash attack: Ao pressionar o botão de ataque ("A") enquanto o personagem está correndo, resultará um Dash Attack. Esses diferem bastante de personagem para personagem, podendo fazer o mesmo cair/tropeçar (como King DeDeDe ou Villager), golpes de hit únicos (como Little Mac), vários Hits (como Luigi) ou completamente diferentes e poderosos (como o de Link).



Specials: Utilizando o botão "B" ou equivalente, podendo combinar com os quatro direcionais, é ativado um dos ataques especiais dos lutadores. Se utilizado sozinho, temos o "Neutral Special", enquanto combinando com alguma das laterais, temos o "Side B". Ao utilizá-lo apertando para baixo, temos o "Down Special" e, para cima, o "Up Special".

Abreviações: "Neutral B", "Side B", "Down B", "Up B"

Recovery: termo utilizado para a recuperação do personagem, isto é, a sua capacidade de voltar para a arena através de seus pulos e especiais. Personagens como Kirby e Charizard, com seus vários pulos, ou Villager e Duck Hunt, com ótimos Up B, têm alto potencial de recuperação, enquanto personagens como Little Mac são o oposto.

Shielding/Shield: Utilizando os botões L/R, o jogador pode invocar um escudo para proteger-se dos ataques dos oponentes. O escudo diminui com o tempo e se esgota ainda mais rápido ao receber ataques.

Shield Breaking: refere-se a quebrar o escudo do oponente, isto é, ao dar dano o suficiente para que este se esgote, deixando o personagem tonto e vulnerável por alguns segundos. Alguns especiais e itens, como o Mr. Saturn, têm o potencial de quebrar escudos com um único golpe.

Roll: a técnica de rolamento ocorre quando se pressiona para esquerda ou direita enquanto se está utilizando o escudo. Tal ação resulta no personagem rolando na direção indicada para escapar de golpes dos oponentes.

Spot Dodge/Sidestepping : Ao utilizar o escudo e apertar para baixo, o personagem desvia do golpe sem sair do lugar. Por serem mais rápidos que os rolamentos, o lutador fica invulnerável por um espaço menor de tempo, sendo necessária mais precisão na hora de desviar. Em compensação, o jogador fica apto para contra-atacar mais rapidamente.

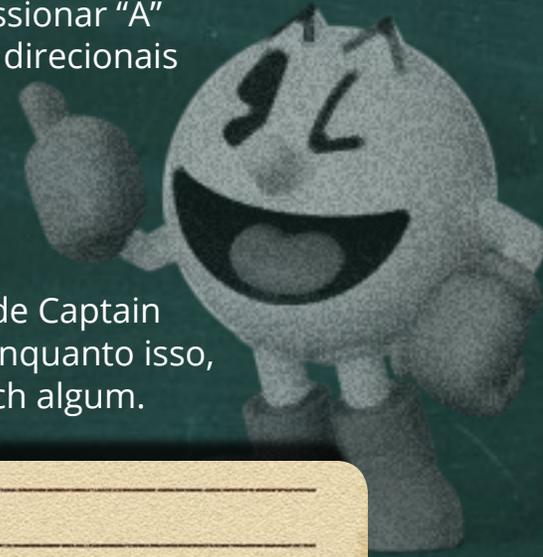
Air Dodging: Ao utilizar escudo no ar, o personagem irá realizar, automaticamente, uma esquivada aérea.

Grab: a habilidade dos personagens em segurar outros oponentes. Essa técnica pode ser utilizada contra outros inimigos, mesmo quando estes estão utilizando seus escudos.



Throws: Ao segurar um oponente (grab), o jogador pode pressionar "A" para bater no inimigo e dar mais dano, ou apertar algum dos direcionais para lançar o oponente em alguma das quatro direções.

Hitstun/Flinch: Animação de dano dos personagens nas quais eles ficam suscetíveis a outros ataques, possibilitando, assim, a criação de combos. Ataques com propriedades elétricas, como os que envolvem os Yellow Pikmin ou o F-Air de Captain Falcon, têm um hitstun maior do que golpes convencionais. Enquanto isso, outros golpes, como o Neutral B de Falcon, não possuem flinch algum.



As partes de um golpe:

Todo golpe pode ser dividido em 3 partes, ou momentos de execução:

- **Startup:** O momento inicial do golpe, no qual o personagem se prepara para realizá-lo. Alguns golpes têm startups mais rápidos, como jabs ou tilts, enquanto outros são mais demorados, como Smashes carregados ou um Falcon Punch. Embora não seja via de regra, normalmente, quanto maior o startup, mais dano (ou efeitos secundários) o golpe terá.
- **Active Hitbox:** é a parte do ataque que realmente dá dano e pode causar knockback no oponente. Alguns ataques têm uma active hitbox que dura muito tempo, e, por isso, são chamadas "lingering hitbox".
- **Ending Lag:** o tempo que é necessário esperar para um movimento ser concluído antes que você possa atacar novamente. Quando um oponente desvia de um golpe seu, durante o seu "ending lag", o adversário tem a oportunidade de lhe contra-atacar.

Além disso, alguns golpes ainda têm os chamados "sourspots" e "sweetspots". Ambos ocorrem durante o momento da Active Hitbox. Caso um golpe seja realizado com um ângulo errado, fora da zona de contato ou sem o certo timing, ele não dará tanto dano ou isolará o oponente, sendo assim chamado de Sourspot. Já, se encaixado perfeitamente, o golpe dará altos danos e será caracterizado como um Sweetspot. Um exemplo clássico é o "Knee of Justice", o FAir do Captain Falcon.

Técnicas, termos e habilidades especiais:

Dash Dancing: a técnica consiste em ficar iniciando um Dash para um lado e para o outro, trocando as direções muito rapidamente. Isso confunde o oponente e dá mais oportunidades para o jogador, podendo prosseguir a realizar um RAR (ver abaixo), um Roll Grab ou diversas outras técnicas avançadas.

Short Hopping: com um pequeno toque no botão de pulo ou direcional para cima, seu personagem pulará com uma altura menor que a tradicional. Tal movimento é utilizado para realizar aerial attacks e acertar personagens que se encontram no solo.

Reverse Aerial Rush: ao correr e, rapidamente, apertar a direção oposta seguida do botão de pulo, o seu personagem irá trocar de direção e pular, mas mantendo o momentum da direção original. Tal tática é utilizada para realizar B-Airs mais facilmente.

Abreviação: RAR

Turn-around Cancel: exclusiva de Super Smash Bros. for Wii U & 3DS, é uma variação do RAR aonde, ao invés de pular, após correr e pressionar a direção oposta, o jogador realiza um dos Tilts, possibilitando-o, assim, atingir rapidamente um oponente que havia desviado esperando um dash attack.

Abreviação: Turn Cancel





Roll Cancel Grab: inicie o movimento de Roll mas, perto da metade do movimento, cancele-o pressionando o botão de grab. Isso resultará em um alcance bem maior para o grab dos personagens (a taxa de efetividade varia de acordo com os mesmos). O mais efetivo de todos é Little Mac.

Toss Cancelling: utilizável somente com Link, Toon Link e Peach, esta habilidade permite o cancelamento de Landing Lag ao arremessar um item natural pouco antes do personagem tocar o solo. Por "item natural", referimo-nos às bombas dos Links e os Turnips de Peach, ambos provenientes do Down+B dos personagens.

Perfect Shielding: ao realizar um escudo a pouquíssimos frames antes do ataque do adversário ativar suas hitboxes, o escudo se torna "perfeito". Isto significa que você não receberá recuo e poderá atacar imediatamente após a defesa, penalizando seu oponente enquanto ele ainda se encontra no "ending lag" de seu ataque.

Meteor Smash: Meteor Smash é um atributo que certos ataques têm e que possibilita arremessar os personagens em uma linha reta para baixo, quase sempre impedindo sua recuperação, se utilizado fora da arena. Certos ataques especiais, como o Side B de Falco ou o Down B de Pikachu têm propriedades de Meteor Smash, mas a maioria dos golpes com tal propriedade são ataques aéreos, como o FAir de Mario e o DAir de Ganondorf. Se utilizado sobre uma arena, quem receber o golpe irá quicar no chão e ser lançado verticalmente para cima, mas com apenas 20% do impulso original. 

De Alph a Zelda:

75 dicas para os

novos Super Smash Bros.!

por Hugo Pereira

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ítalo Lourenço

1 série, 2 versões, 49 personagens e 75 dicas para você detonar em vários modos e com qualquer lutador, tanto no 3DS quanto no Wii U!

Super Smash Bros. é um jogo complexo. Apesar de ser elogiado por sua simplicidade e facilidade de aprendizado, visto que os botões para realizar golpes e especiais são os mesmos para cada personagem, cada lutador e cada modo de jogo são repletos de detalhes que os deixam únicos, mas que, às vezes, passam despercebidos. Porém, não se dependa de nós: com dicas para cada um dos 49 lutadores e alguns dos modos exclusivos do Wii U (Special Orders) e do 3DS (Smash Run), você rapidamente se tornará o mestre da pancadaria, não importa em qual situação esteja jogando!



UM DESAFIANTE SE APROXIMA!



“**Bowser** tem uma habilidade conhecida como Super Armor, que o permite levar dano sem ser interrompido (levar “flinch”). Aproveite isso no começo da batalha, pois Bowser perde esse status quando ganha muito dano!”



“**Zelda** pode carregar o Phantom Slash (Down Special) para atacar inimigos. A quantidade de carga muda a quantidade de cortes deferidos e o dano. Phantom também pode bloquear ataques, mas cuidado: ele quebra com mais de 13% de dano!”



“Nem todo golpe ofensivo é somente ofensivo: experimente utilizar o Jolt Maker de Little Mac e o Cape Swing de Mario para recuperar uma distância horizontal ao ser jogado para fora da arena!”



“**Donkey Kong** é pesado, mas também um tanto rápido. O Gorilão tem como traço único poder utilizar-se de seu grab para carregar o oponente nas costas. Aqueles anos levantando barris serviram de algo!”



“A capa de **Mario** (Side Special) não só reflete projéteis como gira oponentes. Utilize-a em um inimigo querendo voltar à arena e combine com um jato do F.L.U.D.D. (Down Special) para aumentar a eficácia.”



“Aprender a controlar **Rosalina e Luma** simultaneamente, a distância é difícil mas gratificante. Experimente colocar a Luma dentro do ring da fase de Punch-Out!! e deixar a Rosalina do lado de fora, por exemplo.”



“O Taunt do **Luigi** no qual ele dá um chute com cara de entediado, na realidade, trata-se de um excelente Meteor Smash. Utilize-o para surpreender aqueles adversários que insistem em segurar nas beiradas por muito tempo”

“Aprenda a utilizar efetivamente a esquiva (escudo para baixo) e rolamento (escudo para os lados): inimigos adoram subir as beiradas do estágio atacando, daí, ao escapar com um rolamento perde-se tempo e distância, escapar com esquiva geralmente é mais efetivo!”

“É difícil pegar o timing correto, pois varia para cada personagem, mas certos lutadores são mais rápidos se iniciarem várias corridas em sequência (vários toques duplos consecutivos na direção desejada) do que uma única longa corrida.”



“Cuidado ao realizar ataques ou esquivas no ar muito perto do chão: se cair no meio da animação, haverá uma animação mais demorada durante a qual seu personagem estará vulnerável a ataques. Tal fenomeno é conhecido como Landing Lag”



“Os side smashes da **Peach** seguem uma ordem específica: Raquete, Frigideira e Taco de Golfe. O primeiro dá mais dano, o segundo isola o inimigo mais longe e o terceiro tem o maior alcance. Use-os sabiamente!”



“Cada pikmin de **Olimar** tem sua característica: brancos dão danos graduais na forma de veneno, os roxos têm o menor alcance, mas maior knockback, vermelhos são imunes ao fogo e dão mais dano que o normal, amarelos são imunes à eletricidade e têm o maior alcance, enquanto os azuis... bem, pode encará-los como a base para efeitos comparativos.”



“**Zero Suit Samus** tem um grande arsenal de golpes paralizantes à sua disposição. Desde especiais a smashes, combine-os com seus throws, dash attack ou Up Special para paralizar os inimigos e então dar um forte e certo golpe.”





"Alguns personagens podem controlar o ângulo de seus Side Tilts e/ou Side Smashes. Outros, como o **Little Mac**, mudam completamente o ataque. Experimente segurar para cima após começar a carregar seu Side Smash para transformar o poderoso Jab em um Uppercut!"



"**Bowser Jr.** raramente luta fora de seu carro, mas não subestime-o quando ele o faz: após perder o Koopa Clown Car com seu Up Special, aperte o botão de ataque no ar para que ele dê uma martelada que é forte e tem grande recuo"



"O propulsor do **R.O.B.** funciona para muito mais que o seu golpe de recuperação. Antes de utilizar seu Up Special, experimente utilizar os golpes aéreos do robô, pois estes podem fazer com que ele se movimente horizontalmente de forma considerável."



"O momentum do disco lançado por **Duck Hunt** define a distância entre cada um dos três tiros. Lembre-se que, caso haja ambos os discos e a lata explosiva, o atirador irá alvejar primeiro o disco!"



"**Ike** é uma ótima opção para completar os desafios de Cruel Smash: tente utilizar o seu Counter (Down Special) ou Aether (Up Special) perto das beiradas do Battlefield para isolar os inimigos. Com timing, é possível fazer uma boa pontuação."



“**Palutena** é a única combatente além dos Miis que vem com todos os golpes customizáveis desbloqueados. Com customização desativada, entretanto, seu arsenal conta com uma barreira, um contra-ataque, tiros guiados e um grande impulso vertical!”



“Quando **Wario** subir em sua motocicleta, tome cuidado para não cair da arena ou andar para fora do estágio. Fora isso, aperte para cima para empinar e, na hora certa, para baixo, para esmagar os adversários e isolá-los a uma boa distância!”



“Quando **Yoshi** engole seus adversários, a quantidade de dano que eles têm determina quanto tempo eles permanecerão dentro do ovo. Com dano o suficiente, engolir os inimigos perto da beirada será um KO garantido!”



“**King Dedede** pode atacar enquanto está deitado: seja por razão própria ou por ter levado um ataque. Ele dá uma estrela que, apesar de lenta, tem um ótimo knockback; perfeito para retaliação!”



“Todos os golpes de **Mega Man** – inclusive smashes e especiais customizáveis – são baseados em habilidades de Robot Masters dos seus 10 jogos principais. O uppercut de seu up tilt é uma das melhores armas de seu arsenal, mas cuidado para não errar, pois ficará bem vulnerável!”



"O Up Special de **Pac Man** é um trampolim que pode ser utilizado até 3x. Cada pulo é maior que o anterior, mas preste atenção na cor do mesmo: se estiver vermelho, ele já foi utilizado 3x e o quarto a pular cairá em direção à morte certa (ou plataforma logo abaixo :v).



"Que o **Ganondorf** é muito lento, não é novidade. Entretanto, se você agaixar e utilizar um ataque normal (vulgo Down Tilt) Ganondorf realizará um (relativamente) rápido e forte chute. Combine esse ataque com o seu Side Special para melhores resultados!"



"O Dash Attack de **Link** (correr e atacar) é muito poderoso e tem a força equiparável à de um smash attack. Calcule bem o golpe, pois, se atacar muito em cima da hora, você passará pelo oponente e ficará vulnerável"



"**Robin** tem 20 pontos de durabilidade para gastar em cada um de seus especiais antes de precisar recarregar. Arcfire pode ser utilizado 6 vezes, Nosferatu 4 e Elwind 9. Cada nível de carga de Thunder ao Thoron gasta mais pontos, sendo eles 1, 3, 5 e 8. Lembre-se de que golpes elementais também gastam pontos dos respectivos tomos!



" **Mr. Game & Watch** é um dos três mais leves personagens, mas nem por isso deixa de ser forte: use o seu up special seguido de seu down air para matar dezenas de inimigos no modo Multi-Man. Essa técnica é perfeita para o desafio de 85 pontos no rival smash.



"**Diddy Kong** pega emprestado as habilidades de Lanky e consegue esticar bastante seus membros em todos os seus ataques, conseguindo um grande alcance para seus smashes. Lembre-se que, ao contrário de Brawl, agora apenas uma casca de banana pode existir no campo para cada Diddy Kong na luta!"



" Quando pensam em **Captain Falcon**, pensam em Falcon Punch. Entretanto, uma das melhores armas do seu arsenal é o seu Falcon Knee/Knee of Justice. Ataque pra frente enquanto estiver no ar (forward air) bem perto de um oponente para dar até 19% de dano e isolar o oponente!"



"Não confunda os golpes de **Charizard**: agora seu Down Special é o Rock Smash. Seu Side Special é Fire Blitz. Embora seja um poderoso golpe, tal qual na série Pokémon, quando este é utilizado, Charizard leva dano de recoil, então utilize-o sabiamente!"



" **Dr. Mario** retorna, para a felicidade de alguns e tristeza de outros. Mais lento e mais forte que Mario, o Dr. utiliza eletricidade em seus ataques ao invés de fogo. Seu Down Special consegue prender inimigos e se movimentar horizontalmente antes de lançá-los. Pressione o botão de especial repetidamente para ganhar um pouco de altitude."



"**Falco**, além de lançar seu escudo em seu Down Special, e ataques tradicionais bem diferentes de Fox, também tem peculiaridades em seu Final Smash: A sua versão da Landmaster consegue voar mais que a da raposa. Aproveite para elevar seus inimigos para fora da tela."





" **Fox McCloud** é um dos favoritos dos jogadores competitivos. Rápido, bons golpes, ataque refletor e boa recuperação são algumas dessas razões. Se estiver jogando com ele, lembre-se que seu Side Special para nas beiradas das arenas se utilizado no chão, mas se usado no ar... bem, esperamos que você tenha uma boa noção de distância."



" **Jigglypuff** é o personagem mais leve do jogo, fazendo com que seja a mais fácil de ser isolada. Caso seu escudo seja quebrado, por exemplo, ao invés de ficar tonta, ela sofrerá um KO! O lado positivo é que ela tem 5 pulos, que, combinados ao seu standard e side special, garantem que ela retorne à arena mais facilmente."



" **Kirby** aprendeu com Dedede a carregar o martelo do seu side special e, tal qual o rei, leva dano se carregar demais. O personagem também tem um novo Final Smash. Embora seu alcance seja menor, é mais difícil de escapar, causa mais dano e tem maiores chances de causar KO"



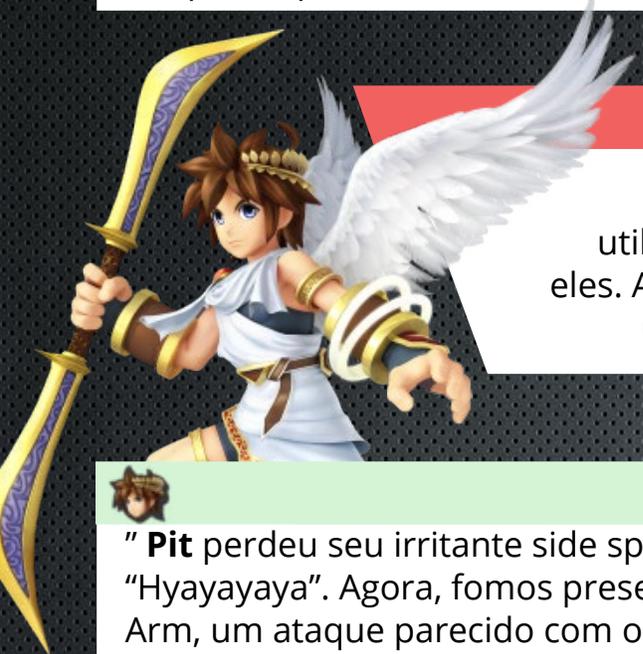
"**Lucario** é um personagem um tanto único: graças ao seu poder de aura, quanto mais dano, mais forte seus ataques são. Ao chegar no máximo (com 190% de dano), seus ataques dão quase 300% a mais de dano e seu Up Special tem um alcance absurdamente maior. Cuidado para não parar fora do outro lado da arena quando usá-lo."



" Embora tenha sido enfraquecido bastante em relação a Brawl, por perder seu glide e outras coisas, **Meta Knight** recebeu algumas melhorias. Dentre elas, seu Shuttle Loop dá dois giros ao invés de apenas um, sendo que o segundo consegue dar um knockback muito maior que em Brawl."



" Todos adoram utilizar o Home-Run Bat para causar um KO. Alguns gostam tanto que utilizam **Ness** nas partidas sem item, já que seu side smash gera 28% de dano e tem um gigantesco knockback ao atacar com seu taco de baseball. Só cuidado: o ataque demora um pouco para acontecer e te deixa muito vulnerável se errar!"



" A recuperação de **Pikachu**, o quick attack, pode ser utilizado duas vezes seguidas, alterando a direção entre eles. Além disso, seu down special, o Thunder, agora causa um efeito de Meteor Smash ao longo do raio inteiro!"



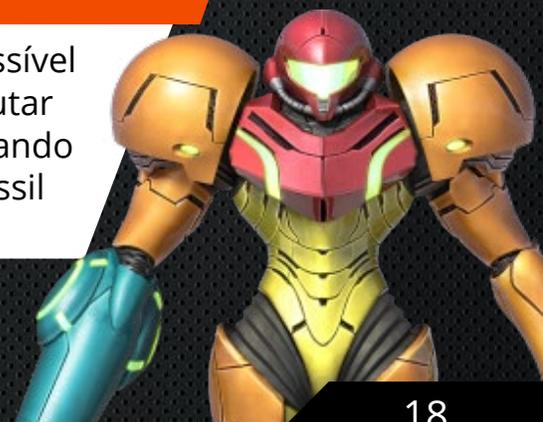
" **Pit** perdeu seu irritante side special com o grito "Hyayayaya". Agora, fomos presenteados com o Upperdash Arm, um ataque parecido com o Side Special de Captain Falcon, mas que também pode refletir projéteis. Seu up Special agora também está mais rápido e confiável"



"**Dark Pit**, tal qual Dr. Mario é para Mario, é uma versão mais lenta e mais poderosa de Pit. Seu Final Smash, entretanto, não utiliza os Three Sacred Treasures, mas sim seu Dark Pit Staff para realizar um tiro de 1-Hit KO, similar aos Final Smashes de Zelda e Sheik. Seu Side Special lança os oponentes na diagonal, com um maior Knockback, ao invés de jogar para cima."



" Os mísseis do side special de **Samus** são lentos, mas é possível controlar ligeiramente seu movimento. Entretanto, se executar o especial como se fosse um smash (rapidamente pressionando o botão de especial e para o lado), a heroína lançará um míssil mais rápido e forte, mas que não pode ser controlado."





" **Shulk** modifica suas habilidades de acordo com as artes da monado. Para lembrar melhor, associe as cores com os poderes: pular alto como o **Luigi (Jump)**, rápido como o **Sonic (Speed)**, defesa de um **Yellow Ghost (Shield)**, força de um **Purple Pikmin (Buster)** e.. bem... o que sobrou é o **Smash!**"



" **Villager** tem um arsenal que faz inveja a Snake. Seu neutral air tem um grande alcance graças ao estilingue. Plante uma árvore e seu Down Special se torna uma machadada com grande knockback. Por fim, em partidas com itens, use o pocket para guardar itens como um Homerun Bat e espere até apreecer algo como uma Deku Nut ou Pitfall para atrapaalhar os oponentes e então fazer um Home Run!"



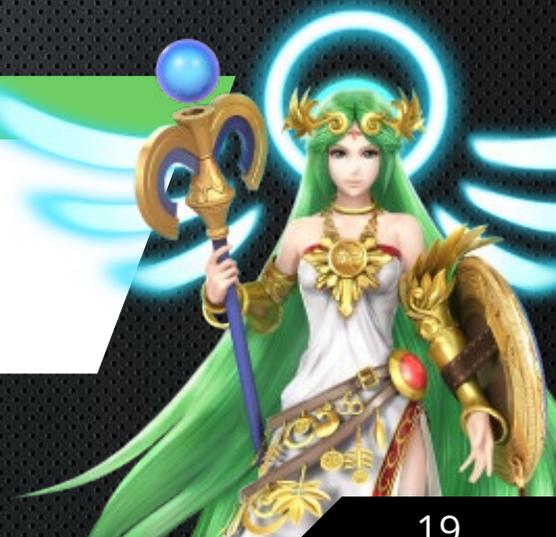
" **Lucina** é mais ágil e ligeiramente mais fraca que Marth. Entretanto, sua maior diferença é que, ao contrário de Marth, seus ataques não possuem um sweetspot e dão a mesma quantidade de dano ao longo de toda a hitbox de sua espada"



" **Marth** é ótimo para praticar combos e jogadas mais avançadas. Seus golpes aéreos com sua espada têm um grande alcance e ele é bastante forte e ágil no chão. Entretanto, por ser um esgrimista, espaçamento é importante, já que golpes dão mais dano e knockback caso se conectem ao inimigos com a ponta da espada"



"De todos os personagens, com exceção dos Mii, **Palutena** é a única que vem com todos os golpes customizáveis desbloqueados desde o começo. Ao contrário dos demais personagens, entretanto, cada um dos golpes é completamente único, e não variações uns dos outros."





" **Sheik** perdeu sua corrente como Side Special, mas ganhou uma elusiva bomba que atrai os inimigos para o centro da explosão antes de detonar. Segure o botão de especial para atrasar em até um segundo o momento do estouro."



" Em Brawl, **Sonic** era simplesmente rápido, na maioria das vezes só conseguindo isolar oponentes com seu Side Smash. Já na quarta iteração, ele foi bastante fortalecido, com boa parte dos seus golpes se tornando mais forte e tendo mais knockback. Mas, na dúvida, continue utilizando o Side Smash."



"A Water Shuriken de **Greninja** se torna mais forte, porém mais lenta quanto mais carregada. A vantagem de carregá-la ao máximo é que ela também prende os oponentes. Combine a Shuriken com o Side Special ou o dash attack do sapo ninja para tirar máximo proveito do golpe!"

Corra, Fox, corra no Smash Run!



"Para maximizar os seus status o mais rápido possível, vá para um dos quatro cantos do labirinto (nordeste, sudeste, noroeste ou sudoeste): lá se encontram alguns dos mais fortes inimigos, Suflees e tesouros!"

"Uma das melhores combinações de poderes para se utilizar é o Horizontal Bean (lv 4 ou 5, idealmente), Spinning Swords (para acabar facilmente com inimigos fujões, como suflees, koffings e afins) e um dos três: Invencibility, Recovery ou Auto-Healer"



“Combine equipamentos que tenham como efeitos “Homerun Bat Equiped” e “Quicker Bat Swing” para conseguir realizar vários 1-hit KOs nos inimigos e, rapidamente, aumentar seu status.”



“Ao equipar seu personagem para um Smash-Run, priorize a agilidade (Speed), assim poderá se mover rapidamente para coletar bônus dos demais status.”



“Smash Run é uma ótima opção para coletar os golpes customizáveis para os personagens: basta utilizar o personagem cujos golpes quer desbloquear e conseguir uma boa pontuação. Jogar contra seres humanos rende melhores resultados”

“ Utilize os seus poderes o mais rápido o possível (obviamente, utilizando-os sabiamente, em grupos de grandes de inimigos, mini-chefes ou desafios), para ganhar mais status e, conseqüentemente, conseguir ainda mais status nos minutos seguintes.”

“Certos poderes funcionam bem com certos desafios: Spinning Swords facilita acertar alvos em “Smash the Target”; Super Armor e Invencibility ajuda nos “Survive”; enquanto que Horizontal Bean é bom para “Defeat the Enemies” e “Break the Crystals”.



“Toda porta de desafio tem certos níveis de dificuldade: Easy, Medium e Hard. A recompensa é proporcional à dificuldade. Como não são aleatórios, decore a rotina e disposição dos elementos/inimigos das 3 variações para garantir a vitória”



“Quando for quebrar os cristais em uma das portas de desafio, preste atenção quando os mesmos começarem a rachar. Eventualmente, um ‘X’ aparecerá: acerte-o para quebrar os cristais mais rapidamente”

“Abra o olho perto de inimigos que diminuem seus status: Koffing, Magikoopa, Metroid, Crazy Taxi e a variação do canhoneiro de Kid Icarus que utiliza um cajado. Ser lançado também diminui as suas forças, então, tome cuidado!”

“Ao aumentar o status “Arm”, você expande a sua capacidade de arremessar inimigos e a força de itens como Hammer, Homerun Bat e o arremesso dos mesmos. Se seu personagem tem um arremesso rápido, aumentar essa habilidade ajudará nas batalhas contra “Enemy Team” ou “Multi-man Smash”.

“Não se apavore caso um dos adversários tenha muito mais velocidade em um desafio Run, Jump ou Climb: às vezes, ter essas habilidades maximizadas mais dificulta que facilita, pois diminui a precisão do seu controle sobre o personagem.”



"A partir de 500m nas batalhas de Climb, Smart Bombs começarão a cair. Tente se posicionar acima do centro do raio da explosão, para garantir que, quando esta terminar, o empurrão te jogará para cima - ganhando, assim, altitude -, e não para baixo."

Lidando com a sádica e a masoquista nas Special Orders!

"Nas Master Orders, completar desafios em sequência com o mesmo personagem e sem perder garante desafios mais difíceis e, como consequência, prêmios melhores"

"Passar de 15 rounds na Crazy Order garante que, ao enfrentar a Crazy Hand, esta esteja te esperando com mais 3 personagens e a Master Hand. Então, calcule bem o seu tempo e com quantode dano você vai para a batalha"

"As batalhas finais contra Crazy Hand têm um detalhe: você, como a mão, tem HP! O detalhe é que a quantidade de HP que você começa é diretamente proporcional à porcentagem de dano que você tinha antes da luta. Quanto mais dano, mais HP. Mantenha isso em mente, mas cuidado para não ser isolado nos desafios quando estiver com uma porcentagem alta!"

"No começo de uma partida de Crazy Orders, vá atrás das lutas contra personagens gigantes. Com 3vs1 na maioria das vezes, o gigante sequer poderá se mover, e seu grande hitbox facilitará bastante acertar Meteor Smashes"



“A partir da 5ª partida, lutas contra hordas vão se tornando mais comuns. Descubra qual ataque do seu personagem é rápido e garante 1 hit KO nos inimigos (como o dash attack de Mario). É importante evitar, entretanto, lutas com personagens que tenham contra-ataques, como Lucario ou Lucina, principalmente se você tiver bastante dano.”



“Preste bastante atenção nos tickets antes de escolhê-los. Ao fundo é possível ver em qual estágio a luta acontecerá e, a presença ou ausência de um pequeno martelo ao canto indica se haverá itens ou não. Afinal, você não quer ir numa Intense Horde Battle com itens em Yoshi’s Island sem saber no que está entrando”

“Os Tickets de Crazy Orders vão ficando cada vez mais difíceis: CPUs mais espertos, menos parceiros no seu time, hordas mais difíceis de isolar... Mesmo se você enfrentar um ticket idêntico no Round 1 e no Round 15, a dificuldade será muito mais elevada.”



“Ambos os modos Special Orders aceitam customizações. Aumentar a resistência ou adicionar equipamentos com efeitos como “Gradual Health Recovery” ou “Life Steal” nunca é uma má ideia”

“Evite Metal Battles a todo custo, principalmente se os inimigos tiverem múltiplos pulos, como Kirby, Dedede, Jigglypuff ou Pit. Devido à sua alta resistência, você perderá um bom tempo para isolá-los”

“Priorize ‘Free For All’s (cada um por si) aos Team Battles. Geralmente, a inteligência artificial dos membros da CPU do seu time não é tão boa quanto a dos adversários, e por isso é comum se encontrar sozinho enfrentando três outros oponentes” 

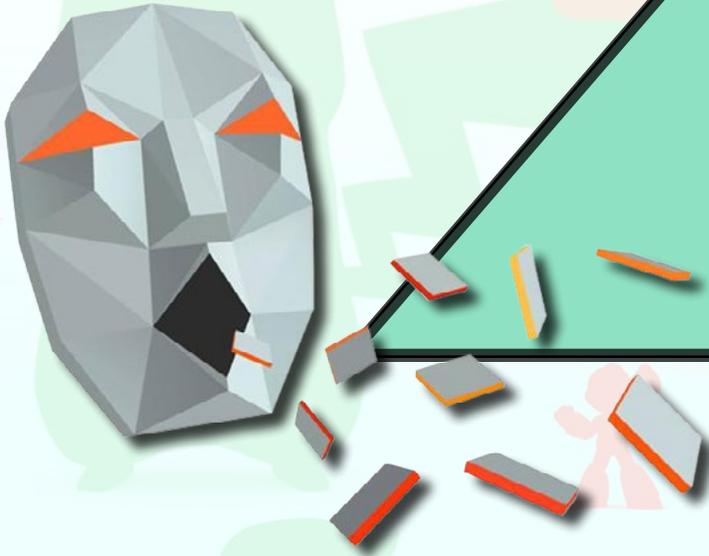
por *Gabriel Toschi*

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ítalo Lourenço



ASSIST TROPHIES

Os **Assist Trophies**, que foram novidades em Super Smash Bros. Brawl (Wii), chegam com tudo em Super Smash Bros. for 3DS & Wii U, trazendo um novo pessoal para aumentar as referências nostálgicas e auxiliar na pancadaria diária dentro dos campos da Nintendo. Eles aparecem em uma única forma no campo de batalha (como se fosse um item); ao pegá-lo e utilizá-lo, o Assist Trophy invoca um personagem aleatoriamente. Não existe diferença entre os disponíveis na versão de 3DS quanto na de Wii U. Confira a lista de Assist Trophies que podem aparecer durante as partidas.



Andross

Série de origem: Star Fox
 Visual baseado em: Star Fox (SNES)
 Ataques: o vilão do primeiro jogo da série tem como ataque cuspir painéis feitos com polígonos nos jogadores, assim como fazia na batalha final no Super Nintendo e em Brawl.

Ashley (primeira aparição)

Série de origem: WarioWare

Ataques: a bruxinha é capaz de criar uma nuvem negra no campo de batalha, similar à Negative Zone (Final Smash de Luigi em Brawl). Personagens pegos por esta zona especial têm sua velocidade diminuída e tomam dano continuamente. Qualquer item de comida usado dentro da nuvem não recupera vida, mas também causa dano. Apenas Wii U: no modo Smash Tour, ela diminui a velocidade de rolagem do dado, facilitando tirar um número específico.



Chain Chomp (primeira aparição)

Série de origem: Mario

Ataques: o inimigo de lata é invocado preso por correntes e tenta morder os inimigos próximos, causando dano. Entretanto, é preciso tomar cuidado, pois se ele cair da arena, ele consegue voltar por estar preso! O melhor jeito de livrar-se dele rapidamente é atacando o poste ao qual está preso. Apenas 3DS: ele é um dos inimigos do modo Smash Run.



Color TV-Game 15 (primeira aparição)

Série de origem: Color TV-Game

Ataques: uma partida de Pong começa a ser jogada em plena batalha! A bola que é rebatida entre os pilares nas laterais da tela causa dano ao acertar um personagem. Além disso, projéteis lançados na direção dos pilares também são rebatidos.

Curiosidade: Color TV-Game é a primeira linha de consoles lançados pela Nintendo somente no Japão, ainda nos anos 1970, com cópias da versão caseira de Pong, sendo assim a referência mais antiga presente em Super Smash Bros. até hoje.

**Dark Samus** (primeira aparição)

Série de origem: Metroid

Visual baseado em: Metroid Prime 3: Corruption (Wii)

Ataques: a versão obscura de Samus usa seu canhão para atirar nos lutadores à distância e fazer bolas energéticas. De perto, invoca tentáculos de energia que saem do chão.

Curiosidade: uma das roupas alternativas de Samus é quase idêntica à armadura de Dark Samus.

Devil

Série de origem: Devil World

Ataques: idêntico aos ataques que ele tinha em Brawl, ele aponta para certas direções nas quais todo o campo de batalha começa a se movimentar, afetando todos os jogadores.



imagens



Dillon (primeira aparição)
 Série de origem: Dillon's Rolling Western
 Ataques: o tatu-bola pode enrolar-se e atacar os inimigos com seu corpo, causando dano. Em alguns momentos (geralmente no último ataque antes de sumir), o dano é bem maior.



Dr. Kawashima (primeira aparição)
 Série de origem: Brain Age
 Ataques: o professor ataca com números flutuantes pela tela, de 1 a 9. Quando se chocam, os algarismos se somam e, se o resultado for igual ou maior a 10, o novo número explode (quanto maior o número, maior a explosão). Os lutadores podem alterar a trajetória dos números os atacando, para tentar fazer as somas.
 Curiosidade: ele é a primeira e a única pessoa real a fazer parte de Super Smash Bros. até hoje.



Dr. Wright
 Série de origem: SimCity
 Visual baseado em: SimCity (SNES)
 Ataques: exatamente como em Brawl, o prefeito faz crescer alguns prédios do chão, acertando os adversários e causando dano.

Elec Man (primeira aparição)

Série de origem: Mega Man

Visual baseado em: Mega Man (NES)

Ataques: esse Robot Master atinge os inimigos usando o seu poder original do jogo de NES, o Thunder Beam, atirando duas (ou três, quando está no ar) esferas de energia, horizontal e verticalmente.

**Ghirahim** (primeira aparição)

Série de origem: The Legend of Zelda

Visual baseado em: The Legend

of Zelda: Skyward Sword (Wii)

Ataques: o vilão andrógono ataca os oponentes com sua espada e movimenta-se pelo cenário por teletransporte. Ataques e projéteis não param os ataques de Ghirahim.

Ghosts (primeira aparição)

Série de origem: Pac-Man

Ataques: os fantasmas de Pac-Man começam a voar pelo cenário e chocam-se contra os oponentes, causando dano. Cada um tem um comportamento, assim como no arcade: Blinky (vermelho) sempre procura o menor caminho até o adversário, Pinky (rosa) sempre tenta acertá-lo de frente, Inky (ciano) tenta atingí-lo de qualquer direção e Clyde (laranja) se move aleatoriamente.



Hammer Bro.

Série de origem: Mario

Ataques: idêntico à sua aparição em Brawl, o Koopa joga martelos nos adversários e é invencível.

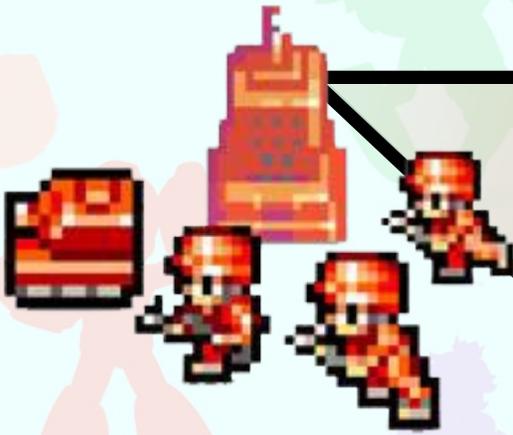
Apenas 3DS: ele é um dos inimigos do modo Smash Run.

**Infantry & Tanks**

Série de origem: Nintendo Wars

Visual baseado em: Advance Wars (GBA)

Ataques: idêntico à sua aparição em Brawl, soldados e tanques são invocados e começam a atirar em direção aos adversários. Eles só saem da tela quando caem do cenário.

**Isabelle** (primeira aparição)

Série de origem: Animal Crossing

Visual baseado em: Animal

Crossing: New Leaf (3DS)

Ataques: em vez de causar dano aos oponentes, ela joga frutas no chão para a recuperação de vida. Quem usar o Assist Trophy consegue usar as frutas apenas ao tocá-las; os outros lutadores devem pegar o item e usá-lo.



Jeff

Série de origem: Earthbound/Mother

Ataques: idêntico à sua aparição em Brawl, ele prepara quatro pequenos foguetes e um grande foguete, que vão em direção ao oponente mais próximo, causando dano.

**Kat & Ana**

Série de origem: WarioWare

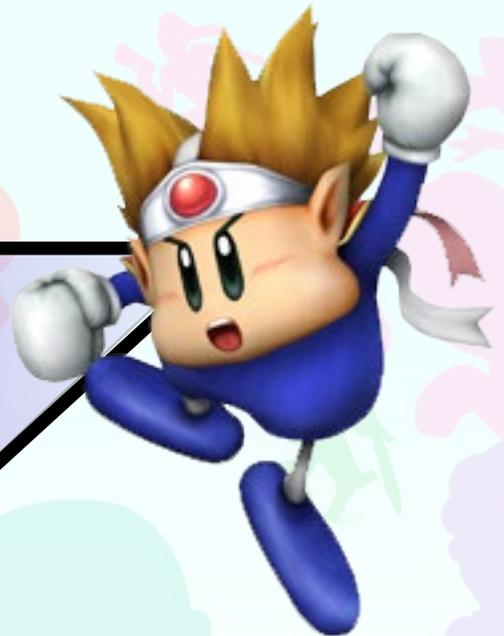
Visual baseado em: Game & Wario (Wii U)

Ataques: idêntico à sua aparição em Brawl, as duas samurais cruzam a tela e atacam os oponentes. Ser acertado pelas duas ao mesmo tempo causa o dobro de dano.

**Knuckle Joe**

Série de origem: Kirby

Ataques: idêntico à sua aparição em Brawl, ele usa a técnica conhecida como "Vulcan Jab" para dar vários socos rápidos no oponente e, para finalizar, usa um soco mais forte (Smash Punch) ou um soco energicamente carregado (Rising Break).



Lakitu

Série de origem: Mario

Visual baseado em: Super Mario Bros. (NES)

Ataques: o famoso inimigo paira sobre o cenário, atirando Spinies, que causam dano se tocados pelos oponentes.

Se um Spiny atingir um adversário antes de tocar o chão, este sofre um "meteor smash" (um ataque muito forte, que geralmente leva o personagem para fora da tela).

Apenas 3DS: ele é um dos inimigos do modo Smash Run, e usa o visual visto em jogos modernos (como New Super Mario Bros.).

**Lyn**

Série de origem: Fire Emblem

Ataques: idêntico à sua aparição em Brawl, ela carrega sua espada, teletransporta-se para o lado de um adversário e o ataca.

Maguns (primeira aparição)

Série de origem: Kid Icarus

Visual baseado em: Kid Icarus: Uprising (3DS)

Ataques: com sua grande espada, ele ataca os adversários. Consegue, às vezes, esquivar dos ataques contra ele.



Metroid

Série de origem: Metroid

Ataques: idêntico à sua aparição em Brawl, ele vai até a cabeça de um oponente, paraliza-o por alguns instantes e começa a causar dano. Pode ser atacado, mas apenas para afastá-lo.

Apenas 3DS: ele é um dos inimigos do modo Smash Run.

Apenas Wii U: ele é um dos eventos do modo Smash Tour, roubando os status do primeiro jogador que tocá-lo e deixando eles para o próximo jogador que o tocar.

**Midna** (primeira aparição)

Série de origem: The Legend of Zelda

Visual baseado em: The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC/Wii)

Ataques: a princesa usa seu cabelo em forma de mão para capturar os adversários e jogá-los para fora da arena. Usar o escudo (shield) não funciona contra seus ataques.

**Mother Brain** (primeira aparição)

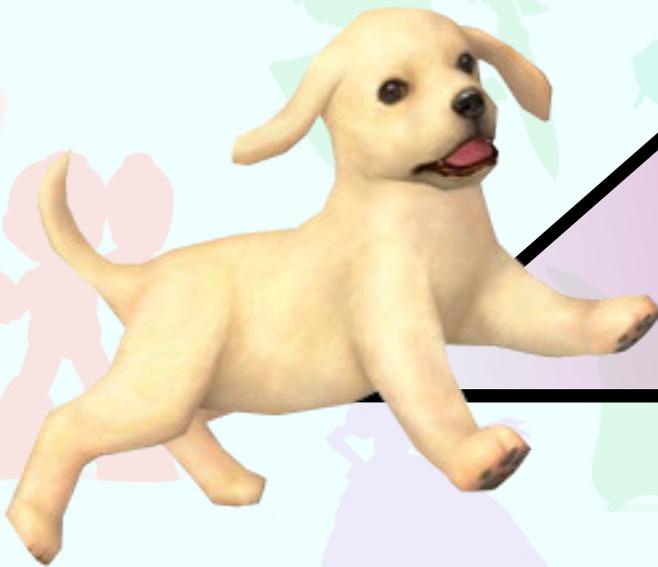
Série de origem: Metroid

Ataques: principal antagonista da série, usa seu laser para atacar os adversários e se protege liberando Rinkas. Ela pode ser morta acertando-a por trás, depois de quebrar o vidro.

Nightmare (primeira aparição)

Série de origem: Kirby

Ataques: liberado em sua forma de orbe, transforma-se em Nightmare Wizard, sua forma final, e escurece a tela completamente, fazendo com que a luta aconteça no escuro e apenas alguns efeitos especiais (como fumaças deixadas após uma corrida) apareçam.

**Nintendog**

Série de origem: Nintendogs

Ataques: semelhante à sua aparição em Brawl, no qual tínhamos um Labrador Retriever, em SSB for 3DS/ Wii U é um bulldog francês que aparece na tela e atrapalha a visão da luta.

Phosphora (primeira aparição)

Série de origem: Kid Icarus

Visual baseado em: Kid Icarus: Uprising (3DS)

Ataques: a comandante executa ataques elétricos nos adversários, como bolas de energia (pequenas em grupos de três ou grandes únicas) ou tiros energéticos.



Riki (primeira aparição)

Série de origem: Xenoblade

Visual baseado em: Xenoblade Chronicles (Wii)

Ataques: ele pode usar várias técnicas para mexer na batalha: Happy Happy (aumenta o poder de ataque dos lutadores), Freezinate (congela os adversários), Yoink! (traz os itens para perto dele), Bedtime (faz os oponentes dormirem), You Can Do It (cura todos os personagens) e Roly Poly (faz adversários no chão tropeçarem).
Curiosidade: ele também faz parte do Final Smash de Shulk.

**Sablé Prince** (primeira aparição)

Série de origem: Kaeru no

Tame ni Kane wa Naru

Ataques: ele se transforma em um sapo ou uma cobra e ataca um adversário, prendendo-o, durante isso, dentro de uma nuvem.

**Saki Amamiya**

Série de origem: Sin and Punishment

Ataques: ele ataca com a sua Cannon Sword (uma mistura de espada e arma de fogo), enquanto pula e anda pelo cenário. Pode atirar para atingir adversários ao longe ou bater com a arma no oponente.



Samurai Goroh

Série de origem: F-Zero

Visual baseado em: F-Zero X (N64)

Ataques: idêntico à sua aparição em Brawl, ele ataca os oponentes com sua katana.

**Shadow the Hedgehog**

Série de origem: Sonic the Hedgehog

Ataques: idêntico à sua aparição em Brawl, ele usa sua habilidade "Chaos Control" para diminuir a velocidade de todos os personagens, exceto o que usou o Assist Trophy (bem semelhante ao efeito do item Timer).

Sheriff (primeira aparição)

Série de origem: Sheriff

Ataques: estes personagens de um dos arcades mais antigos da Nintendo andam pelo cenário depois de invocados e atiram para as oito direções, causando dano. Seus tiros não podem ser absorvidos.



Skull Kid (primeira aparição)

Série de origem: The Legend of Zelda

Visual baseado em: The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)

Ataques: sem usar a famigerada Lua, ele inverte horizontalmente a tela e os comandos, como se o jogo estivesse sendo visto por um espelho.

**Starfy**

Série de origem: Starfy

Ataques: a partir de seu ataque Star Spin, a estrelinha anda pelo cenário atacando seus inimigos ao dar giros. Se tomar muito dano, ela explode, causando muito mais dano.

Starman (primeira aparição)

Série de origem: Earthbound/Mother

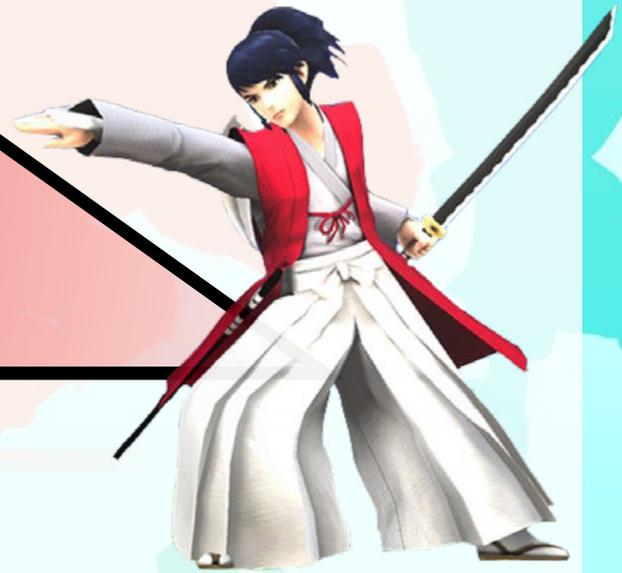
Ataques: usando o seu PK Beam, ele se teletransporta pelo cenário e ataca com raios elétricos que saem da sua cabeça. Esses raios carregados podem ser refletidos: no Smash Run, leva ao KO do Starman e, nos outros modos, apenas o atordoa por alguns momentos.

Apenas 3DS: ele é um dos inimigos do modo Smash Run.



Takamaru (primeira aparição)

Série de origem: The Mysterious Murasame Castle
 Ataques: o aprendiz de samurai usa sua katana para atacar os adversários mais próximos e lança foices como shurikens (as chamadas Windmill Swords) para atingir os oponentes ao longe.

**Tingle**

Série de origem: The Legend of Zelda
 Ataques: ele causa um efeito aleatório dentre estes: uma chuva de Hammers e Golden Hammers, uma chuva de balões (que não servem para nada), várias cascas de bananas pelo chão, muitas flores pelo cenário com zoom no personagem que invocou o Assist Trophy ou o efeito do Superspicy Curry (soltar fogo continuamente) para todos os lutadores.

**Waluigi**

Série de origem: Mario
 Ataques: idêntico à sua aparição em Brawl, ele corre atrás de um dos adversários, o enterra e pisa continuamente, finalizando o ataque com uma raquetada ou um chute, que pode ter o mesmo efeito de um Meteor Smash.



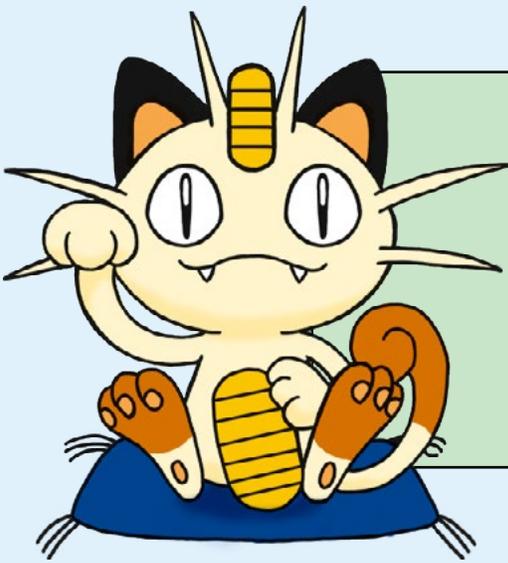
por *Robson Júnior*

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Fábio Hamada

Pokémon em Smash: saiba como funcionam (e como se defender deles)



As Poké Balls são itens presentes na franquia Super Smash Bros. desde a primeira iteração, para o Nintendo 64. Através dela, um dos Pokémon disponíveis no jogo pode ser invocado; ele usa seu movimento/habilidade e então desaparece, favorecendo quem o chamar. Com Super Smash Bros. for Nintendo 3DS/Wii U, um novo item da franquia Pokémon foi adicionado: a Master Ball, que traz (quase) sempre em seu interior algum lendário ou raro. Vamos conferir agora os monstros que podem ser invocados através desses dois tipos de Balls e suas características!



#052 Meowth

Geração de origem: I

Tipo: Normal

Família evolutiva: Meowth - Persian

Aparições anteriores: SSB e Brawl

Ataques: Meowth atira moedas nos oponentes, atingindo longas distâncias (Pay Day).

Cada acerto causa 4% de dano.

#101 Electrode

Geração de origem: I

Tipo: Elétrico

Família evolutiva: Voltorb - Electrode

Aparições anteriores: Melee e Brawl

Ataques: Electrode se autodestrói após três segundos, podendo afetar qualquer dos lutadores que estejam na arena e causando 30% de dano (Explosion). Antes de explodir, ou quando seu golpe falha, ele pode ser atirado nos outros jogadores como qualquer outro projétil.



#118 Goldeen

Geração de origem: I

Tipo(s): Água

Família evolutiva: Goldeen - Seaking

Aparições anteriores: SSB, Melee e Brawl

Ataques: Goldeen usa Splash, o golpe mais inútil do mundo Pokémon, pois não causa nenhum efeito ou dano nos oponentes.

OBS: Goldeen também aparece na Master Ball, mas não deve ser o mais desejado pelo usuário!

#120 Staryu

Geração de origem: I

Tipo(s): Água

Família evolutiva: Staryu - Starmie

Aparições anteriores: Melee e Brawl

Ataques: Staryu busca o oponente mais próximo, para em uma posição e atira 38 estrelas neste oponente, cada uma causando 1% de dano. Este Pokémon também causa dano com contato, num total de 17%.

**#133 Eevee**

Geração de origem: I

Tipo(s): Normal

Família evolutiva: Eevee-Vaporeon/Jolteon/Flareon/
Espeon/Umbreon/Leafeon/Glaceon/Sylveon

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Eevee usa Take Down, esbarrando seu corpo lateralmente contra os oponentes em até cinco vezes; cada investida dessas causam 8% de dano.

**#143 Snorlax**

Geração de origem: I

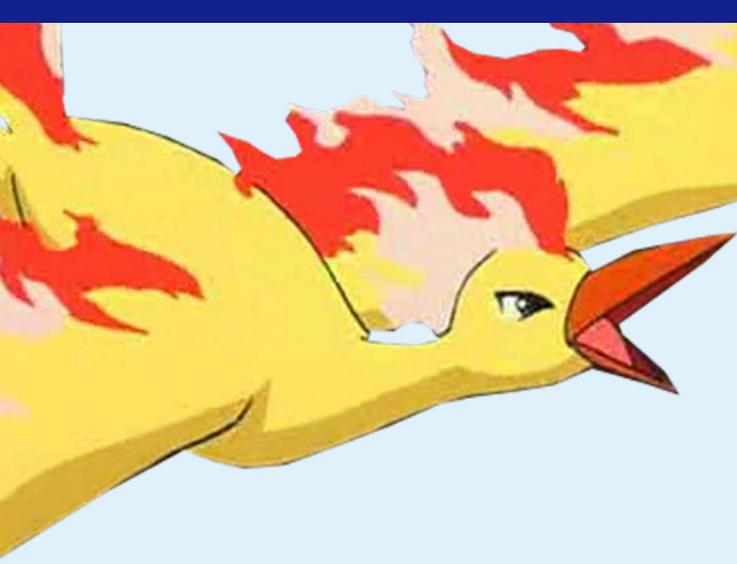
Tipo(s): Normal

Família evolutiva: Munchlax - Snorlax

Aparições anteriores: SSB, Melee e Brawl

Ataques: Snorlax pula (se entrar em contato com algum lutador ao fazer isso, causa 19% de dano), desaparecendo da tela, e então retorna ao chão com seu tamanho aumentado, usando Body Slam e causando dano de 20% nos oponentes que atingir.





#146 Moltres

Geração de origem: I

Tipo(s): Fogo/Voador

Família evolutiva: Moltres

Aparições anteriores: Melee e Brawl

Ataques: Moltres usa Fly, sumindo da arena e queimando oponentes que entrarem em contato com ele, causando de 40% a 45% de dano.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

#151 Mew

Geração de origem: I

Tipo(s): Psíquico

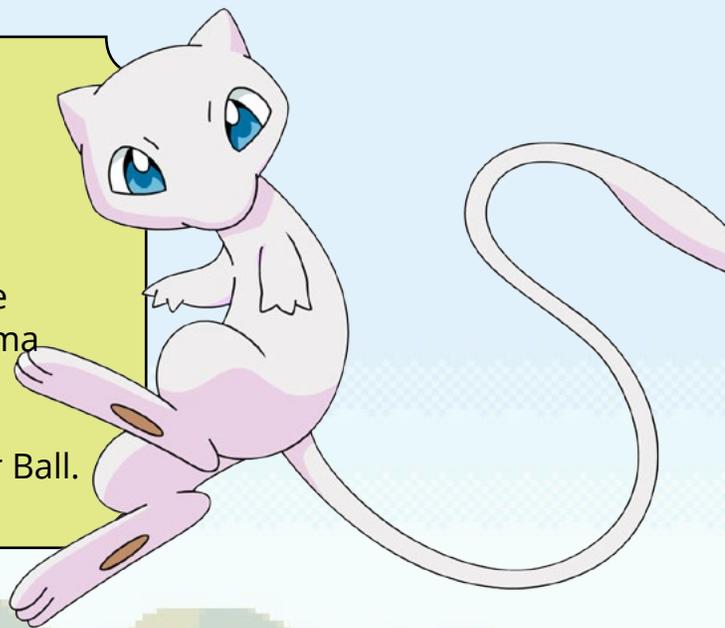
Família evolutiva: Mew

Aparições anteriores: SSB, Melee e Brawl

Ataques: Mew usa Fly, sumindo da arena e derrubando um trophy, custom part ou uma nova opção no menu de Configurações.

Não causa nenhum dano aos oponentes.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.



#175 Togepi

Geração de origem: II

Tipo(s): Fada

Família evolutiva: Togepi - Togetic - Togekiss

Aparições anteriores: Melee e Brawl

Ataques: Togepi usa Metronome, utilizando, aleatoriamente, algum dos seguintes movimentos: Night Shade – escurece a tela temporariamente e não causa dano aos oponentes;

Leech Seed – planta flores na cabeça dos oponentes para tirar dano gradualmente, totalizando 62%;

Hypnosis – que faz os oponentes adormecerem, causando 10% de dano;

Icy Wind – congela os oponentes, causando 25% de dano;

Earthquake – prende os oponentes ao solo, causando 5% de dano.



#182 Bellossom

Geração de origem: II

Tipo(s): Grama

Família evolutiva: Oddish - Gloom - Bellossom

Aparições anteriores: Melee e Brawl

Ataques: Bellossom usa o ataque Sweet Scent, que, diferentemente de seu efeito nos jogos, faz com que os inimigos próximos adormeçam, deixando-os vulneráveis a ataques!

**#244 Entei**

Geração de origem: II

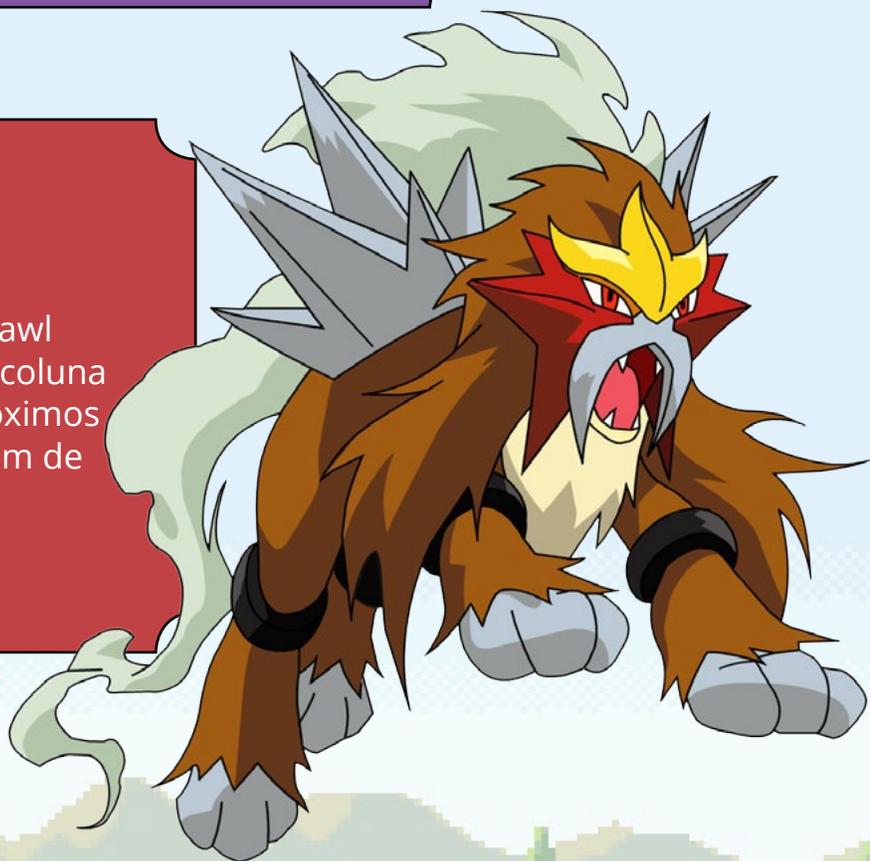
Tipo(s): Fogo

Família evolutiva: Entei

Aparições anteriores: Melee e Brawl

Ataques: Entei cria uma enorme coluna de fogo, prendendo inimigos próximos e causando dano de até 41%, além de lançá-los para fora da arena no final (Fire Spin).

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

**#245 Suicune**

Geração de origem: II

Tipo(s): Água

Família evolutiva: Suicune

Aparições anteriores: Melee e Brawl

Ataques: Suicune atira Aurora Beam para a frente, congelando inimigos e causando dano de 39%. Também causa um dano de 4% por contato.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.



#249 Lugia

Geração de origem: II

Tipo(s): Psíquico/Voador

Família evolutiva: Lugia

Aparições anteriores: Melee e Brawl

Ataques: Lugia voa para o fundo do cenário e usa Aeroblast em uma parte da arena, causando 20% de dano por acerto.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

**#282 Gardevoir**

Geração de origem: III

Tipo(s): Psíquico/Fada

Família evolutiva: Ralts - Kirlia - Gardevoir

Aparições anteriores: Brawl

Ataques: Gardevoir usa Reflect, criando uma esfera que reflete os ataques com projéteis dos inimigos, e então atravessa pela arena com ela. Não causa dano.



#376 Metagross

Geração de origem: III

Tipo(s): Aço/Psíquico

Família evolutiva: Beldum

- Metang - Metagross

Aparições anteriores: Brawl

Ataques: Metagross pisa nos inimigos (6%) e os prende, e então lança nos inimigos que estejam no solo e próximos com Earthquake, fazendo isso quatro vezes (3% por vez).

**#380 Latias/#381 Latios**

Geração de origem: III

Tipo(s): Dragão/Psíquico

Família evolutiva: Latias/Latios

Aparições anteriores: Brawl

Ataques: Latias e Latios atacam da mesma forma – voam para fora da tela, invocam um ao outro e então usam Steel Wing de 3 a 5 vezes em alta velocidade, causando 7% de dano por acerto. Os que evitarem o golpe por pouco ainda são atingidos pela turbulência
OBS: Podem ser invocados através da Master Ball.

#382 Kyogre

Geração de origem: III

Tipo(s): Água

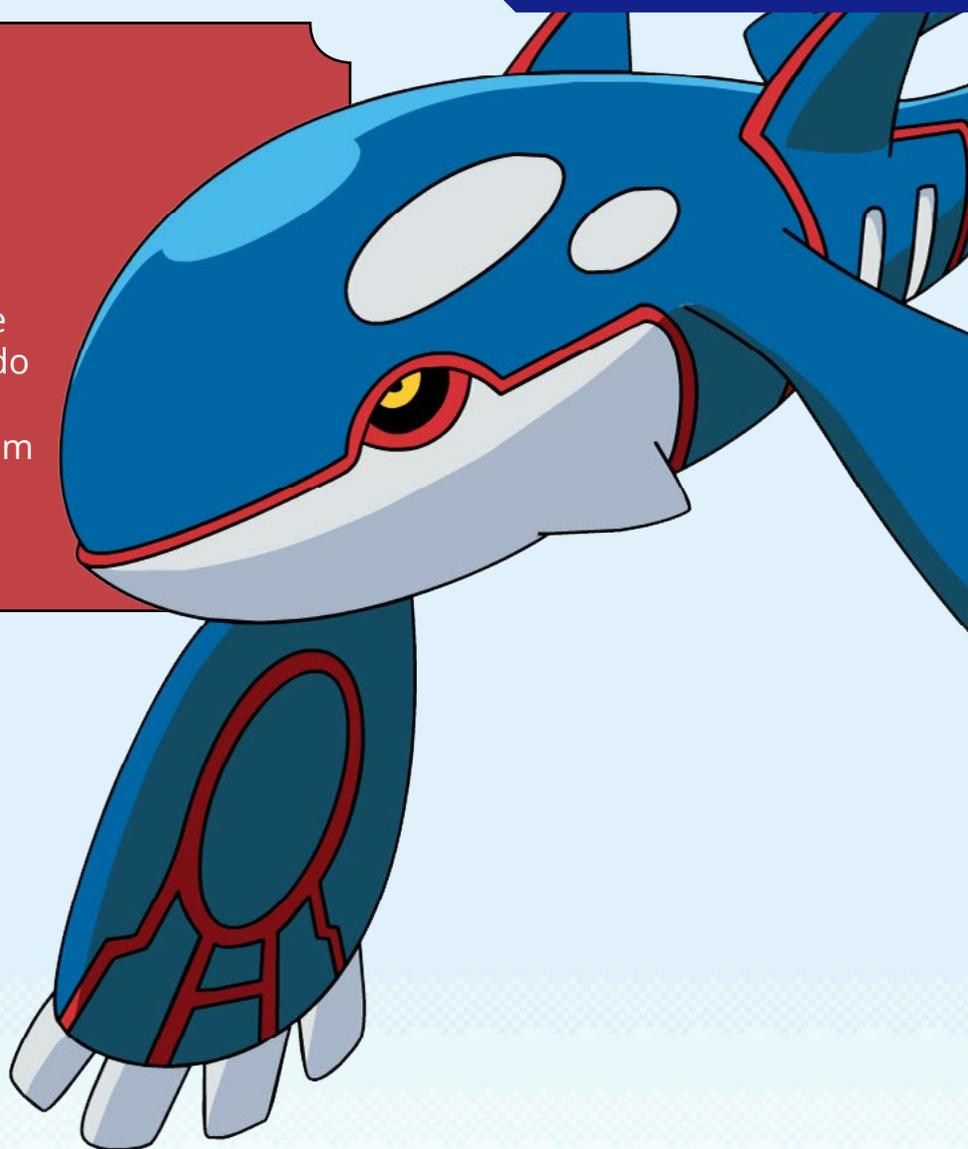
Família evolutiva: Kyogre

Aparições anteriores: Brawl

Ataques: Kyogre flutua pela arena, atirando Hydro Pump em forma de jatos menores de água, empurrando oponentes para fora do cenário.

Causa dano de 8% aos que entrarem em contato com sua boca.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

**#386 Deoxys**

Geração de origem: III

Tipo(s): Psíquico

Família evolutiva: Deoxys

Aparições anteriores: Brawl

Ataques: Deoxys levita e atira Hyper Beam no solo, causando danos consecutivos que totalizam 30%.

Também causa dano por contato de 7%.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.



#460 Abomasnow

Geração de origem: IV

Tipo(s): Grama/Gelo

Família evolutiva:

Snover - Abomasnow

Aparições anteriores:

Primeira aparição

Ataques: Abomasnow libera um forte vento que suga e causa dano em oponentes que estejam por perto, e então os congela (Blizzard), com dano de 8%, ou soca (Ice Punch), com dano de 15%.

#484 Palkia

Geração de origem: IV

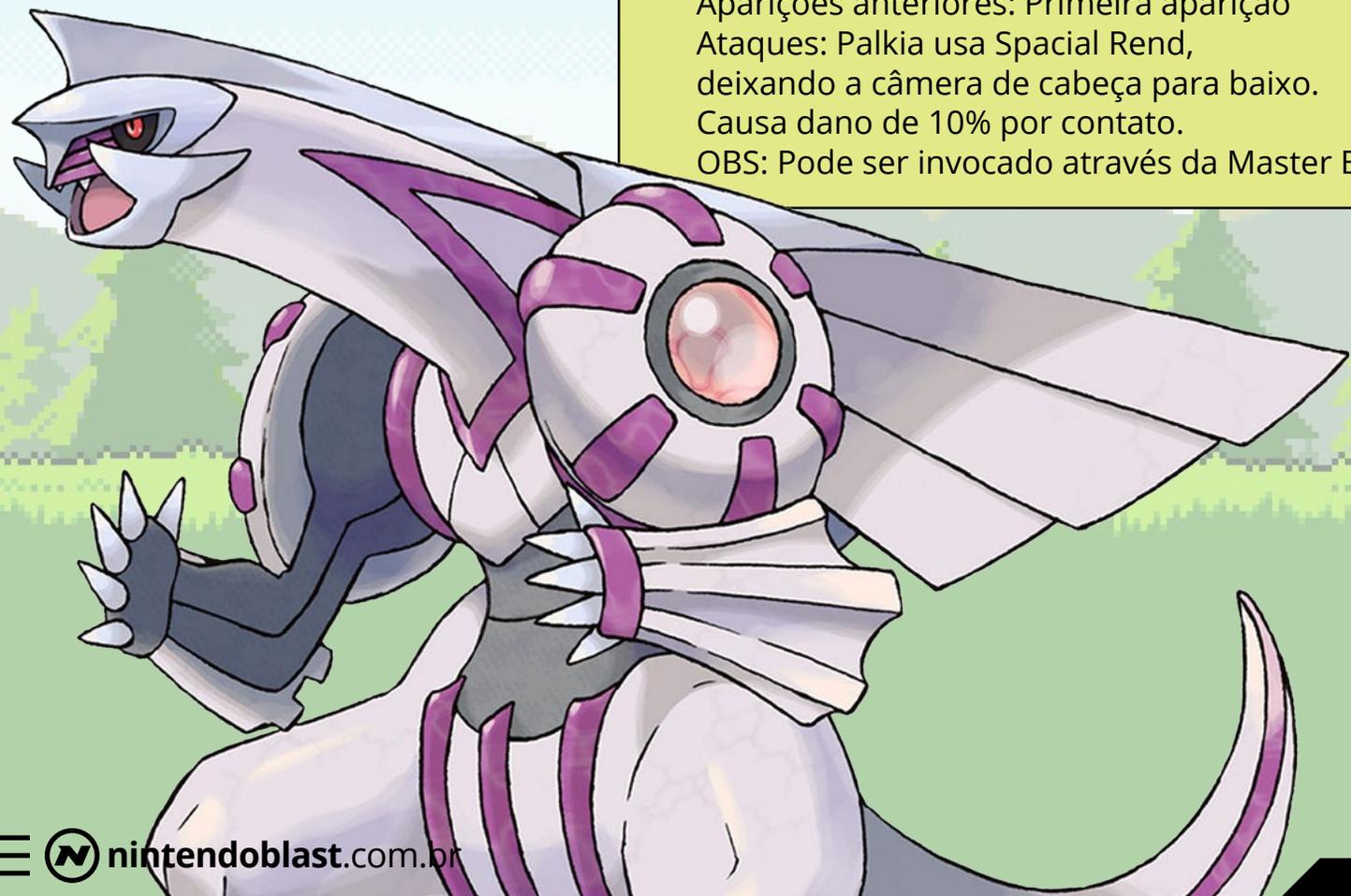
Tipo(s): Água/Dragão

Família evolutiva: Palkia

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Palkia usa Spacial Rend, deixando a câmera de cabeça para baixo. Causa dano de 10% por contato.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.



#487 Giratina

Geração de origem: IV

Tipo(s): Fantasma/Dragão

Família evolutiva: Giratina

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Giratina usa Dragon Breath, liberando uma ventania que causa dano contínuo que soma 14% e pode lançá-los para fora da tela.

Também causa dano de 6% por contato.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

#491 Darkrai

Geração de origem: IV

Tipo(s): Escuro

Família evolutiva: Darkrai

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Darkrai usa Dark Void, deixando oponentes adormecidos e causando dano contínuo de até 35% devido à sua habilidade Bad Dreams.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.



#493 Arceus

Geração de origem: IV

Tipo(s): Normal

Família evolutiva: Arceus

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Arceus cria uma forte onda de choque que atinge oponentes que estejam no ar, empurrando-os para baixo (Gravity) três vezes. Ele funciona como se fosse um meteor smash caso a arena não esteja abaixo do oponente.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

#494 Victini

Geração de origem: V

Tipo(s): Psíquico/Fogo

Família evolutiva: Victini

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Victini usa sua habilidade, Victory Star, para dar um boost de ataque de 50% a quem o invocar. No caso de lutas em grupos, afeta todo o grupo do usuário.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

Desbloquear no 3DS: Jogar 100-Man Battle uma vez.

Desbloquear no Wii U: Completar o All-Star.



#495 Snivy

Geração de origem: V

Tipo(s): Planta

Família evolutiva: Snivy - Servine - Serperior

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Snivy vira para uma direção e lança Razor Leaf, atirando 14 folhas. Cada acerto causa 6% de dano.

**#501 Oshawott**

Geração de origem: V

Tipo(s): Água

Família evolutiva: Oshawott

- Dewott - Samurott

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Oshawott usa Surf, investindo contra oponentes e causando 1% de dano por acerto, além de empurrá-los para fora da arena.

**#571 Zoroark**

Geração de origem: V

Tipo(s): Escuro

Família evolutiva: Zorua - Zoroark

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Zoroark usa Fury Swipes: agarra um oponente, arranhando-o com suas garras 14 vezes, e então o joga de volta ao solo. Esse ataque totaliza 38% de dano.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

Desbloquear no 3DS: Vencer 10-Man Battle.



#646 Kyurem

Geração de origem: V

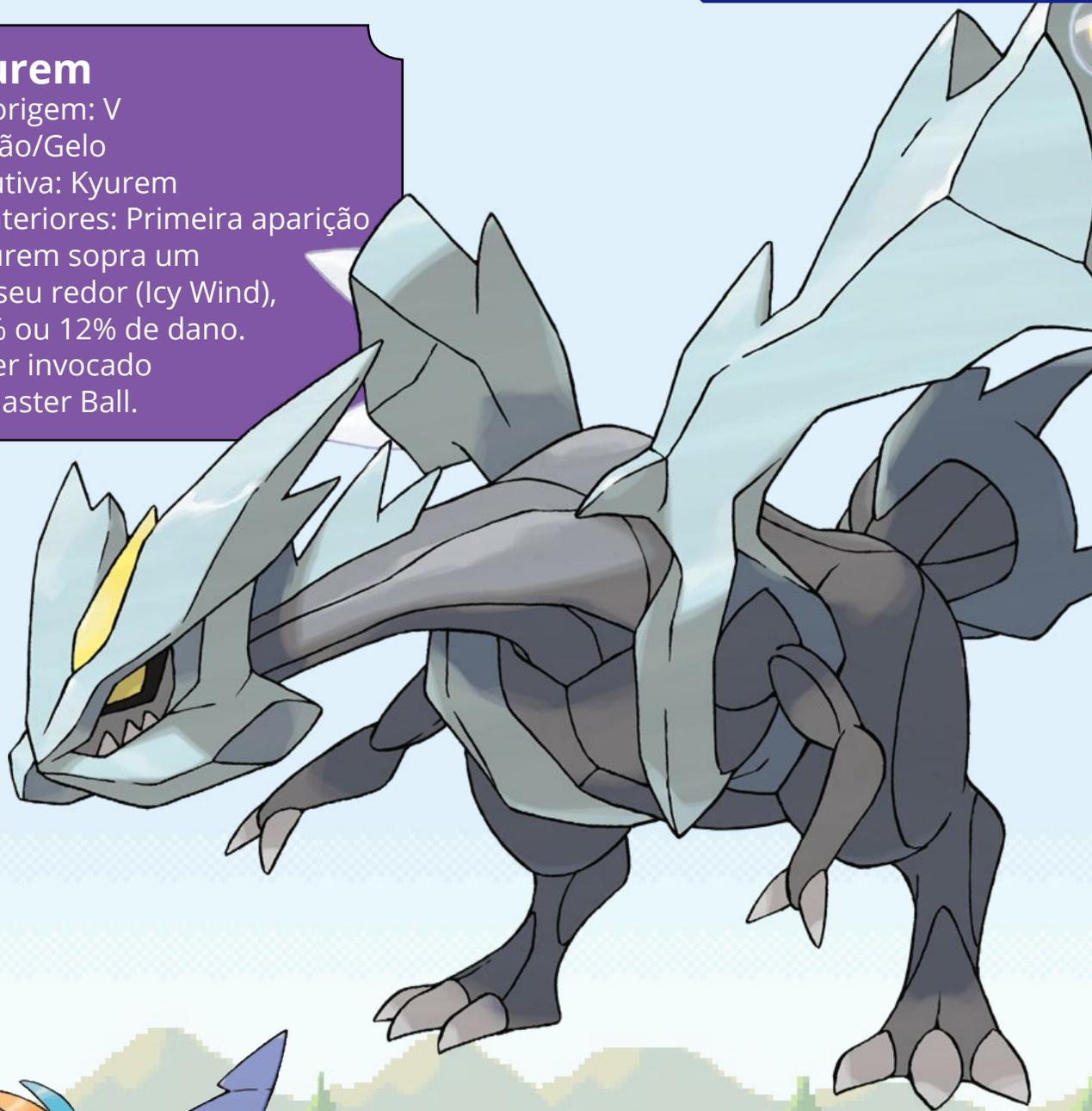
Tipo(s): Dragão/Gelo

Família evolutiva: Kyurem

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Kyurem sopra um gélido ar ao seu redor (Icy Wind), causando 6% ou 12% de dano.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

**#647 Keldeo**

Geração de origem: V

Tipo(s): Água/Lutador

Família evolutiva: Keldeo

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Keldeo muda para sua Resolute Form e usa seu chifre como uma espada, atacando em forma de arco os oponentes (Secret Sword), fazendo isso sete vezes. Cada acerto causa 18% de dano.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.



#648 Meloetta

Geração de origem: V

Tipo(s): Normal/Psíquico

Família evolutiva: Meloetta

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Meloetta usa Echoed Voice, um ataque que ricocheteia pelas extremidades da tela, plataformas e oponentes.

Cada acerto causa 12% de dano.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

Desbloquear no 3DS: Jogar por 8 horas.

Desbloquear no Wii U: Completar o Solo All-Star com dificuldade normal ou superior com Lucario.

#649 Genesect

Geração de origem: V

Tipo(s): Inseto/Aço

Família evolutiva: Genesect

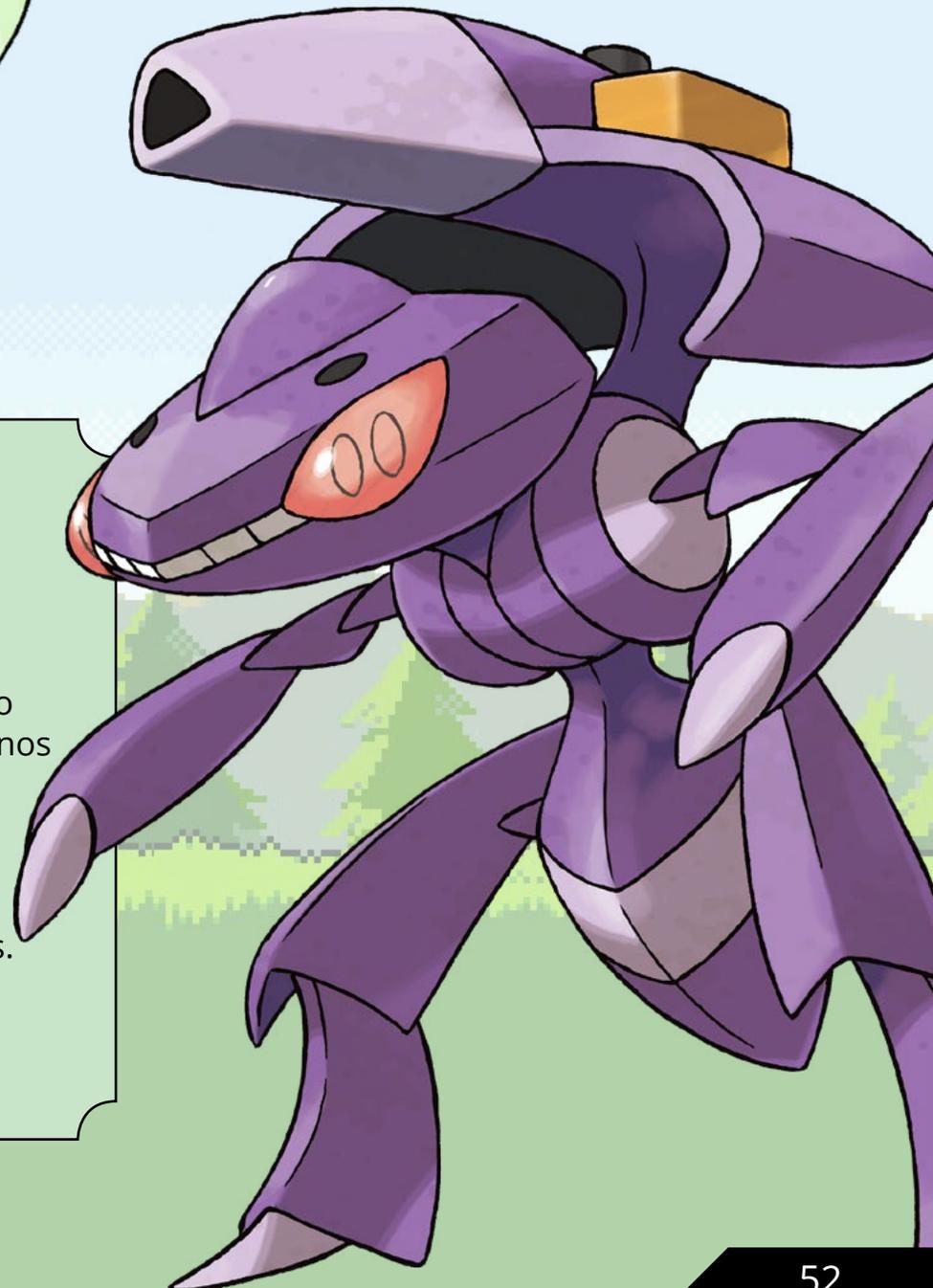
Aparições anteriores:

Primeira aparição

Ataques: Genesect usa Techno Blast, lançando quatro pequenos ataques (cada um causando 8% de dano) seguidos de um longo canhão de laser que causa 30% de dano. Depois disso, ele repete seus ataques.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

Desbloquear no 3DS: Jogar Endless Battle uma vez.



#650 Chespin

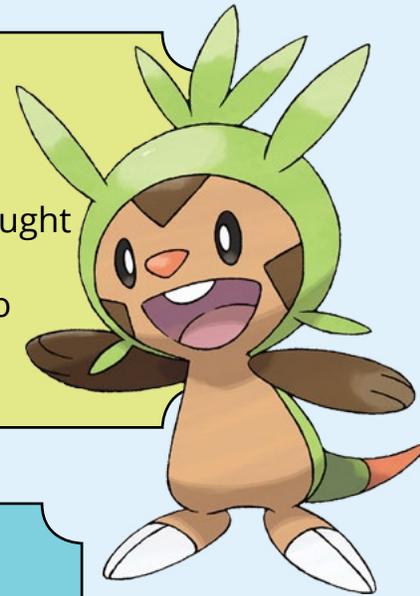
Geração de origem: VI

Tipo(s): Grama

Família evolutiva: Chespin - Quilladin - Chesnaught

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Chespin atira sementes explosivas ao seu redor cinco vezes (Seed Bomb), causando 11% ou 22% de dano por acerto.

**#653 Fennekin**

Geração de origem: VI

Tipo(s): Fogo

Família evolutiva: Fennekin - Braixen - Delphox

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Fennekin usa Incinerate, formando pilares de fogo e causando dano contínuo de até 38%. Faz isso quatro vezes, alternando direções.

**#661 Fletchling**

Geração de origem: VI

Tipo(s): Normal/Voador

Família evolutiva: Fletchling - Fletchinder - Talonflame

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Fletchling dá bicadas nos oponentes próximos inúmeras vezes (Peck), causando dano de 2% por acerto

**#653 Spewpa**

Geração de origem: VI

Tipo(s): Inseto

Família evolutiva: Scatterbug - Spewpa - Vivillon

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Quando atingido por algum golpe, Spewpa libera Stun Spore, paralisando oponentes que estejam próximos e causando 3% de dano.



#673 Gogoat

Geração de origem: VI

Tipo(s): Grama

Família evolutiva: Skiddo - Gogoat

Aparições anteriores:

Primeira aparição

Ataques: Gogoat usa o mesmo golpe de Eevee, Take Down, enquanto alterna direções; cada acerto causa 15%. O mais interessante é que, enquanto ataca, um lutador pode montar nele.

**#684 Swirlix**

Geração de origem: VI

Tipo(s): Fada

Família evolutiva: Swirlix - Slurpuff

Aparições anteriores:

Primeira aparição

Ataques: Swirlix usa Cotton Spore, que deixa os oponentes desacelerados.

É a oportunidade perfeita para atacar!

**#686 Inkay**

Geração de origem: VI

Tipo(s): Escuro/Psíquico

Família evolutiva: Inkay - Malamar

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Inkay usa Topsy-Turvy, jogando seu peso contra o solo cinco vezes. Todos os Pokémon que estiverem no chão caem e recebem 5% de dano a cada vez.





#702 Dedenne

Geração de origem: VI

Tipo(s): Elétrico/Fada

Família evolutiva: Dedenne

Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Dedenne usa um poderoso Discharge, que, além de causar 30% de dano nos oponentes atingidos, ainda os lança para fora da arena no final.

#716 Xerneas

Geração de origem: VI

Tipo(s): Fada

Família evolutiva: Xerneas

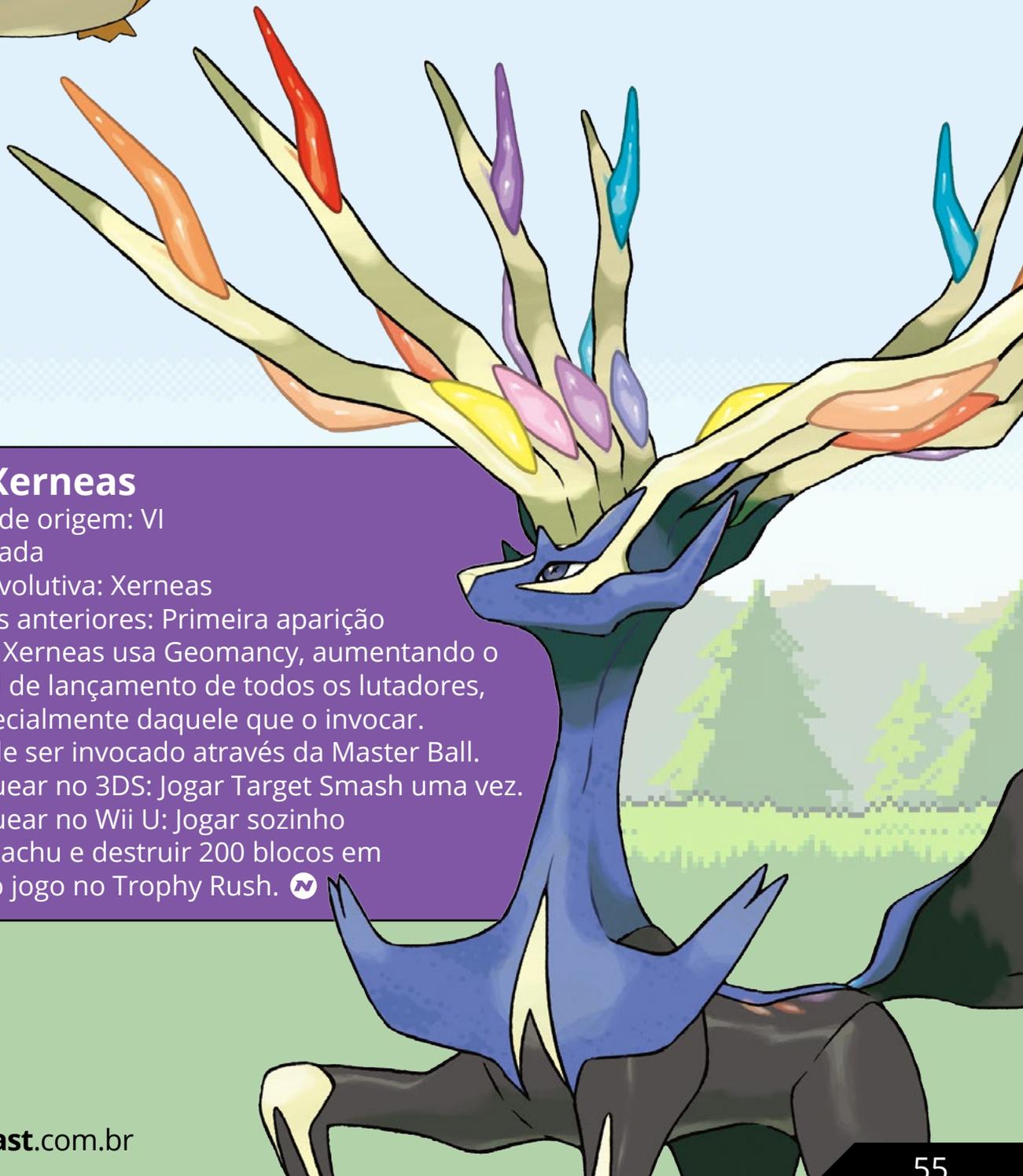
Aparições anteriores: Primeira aparição

Ataques: Xerneas usa Geomancy, aumentando o potencial de lançamento de todos os lutadores, mas especialmente daquele que o invocar.

OBS: Pode ser invocado através da Master Ball.

Desbloquear no 3DS: Jogar Target Smash uma vez.

Desbloquear no Wii U: Jogar sozinho como Pikachu e destruir 200 blocos em um único jogo no Trophy Rush. 🎮



por Hugo Pereira

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Fábio Hamada

amiibo

Fazendo um grande amigo e forte oponente de seu amiibo!

Quando a Nintendo anunciou, no começo de 2014, que iria produzir figuras colecionáveis com interações de NFC (Near Field Communication, ou comunicação por proximidade), muitos olharam com um certo desdém, afirmando que a empresa estava indo na onda de Disney Infinity e Skylanders. Quando as figuras foram exploradas mais a fundo, na E3 2014, o paradigma começou a mudar. Entretanto, foi só no dia 21 de Novembro de 2014, quando lançadas junto com o Super Smash Bros. for Wii U, que elas se tornaram uma febre mundial, esgotando-se rapidamente em lojas ao redor do mundo inteiro.





amiibo: Gotta Catch'em All!

Além do valor de colecionável, os amiibo são especiais por funcionarem com diversos jogos da companhia, desbloqueando extras e afins. Super Smash Bros., no entanto, vai além: ao encostar uma das figuras em seu GamePad, seu troféu ganha vida dentro do jogo, tal qual nas cutscenes do Subspace Emissary em Brawl, na forma de um "Figure Player", ou "FP". Esses FPs atuam como personagens customizáveis, podendo dar nomes, alimentá-los para aumentar status e habilidades, escolher seus golpes especiais, cores e até mesmo treiná-los para passarem de níveis.

Com tanta coisa assim, fica difícil saber por onde começar para garantir que seu amiibo esteja no máximo do seu potencial. Por isso, resumimos os dez pontos principais para treinar seu amiibo e mostramos como tirar proveito dele:

1. Eles aprendem mais com a derrota:

Não fique com dó, caso seu amiibo level 1 pareça um saco de pancadas; lance-o para um lado e para o outro sem remorso e ganhe as partidas que ele passará de nível mais rapidamente!

2. Territórios novos favorecem a evolução:

Seus amiibo treinarão e passarão de nível mais rapidamente caso lutem dentro de outro Wii U. Quando for participar de uma peleja na casa dos amiibos, digo, amigos, não deixe de levar os seus bonecos!



3. Nível 50 não é o limite:

embora este realmente seja o nível máximo que seu amiibo pode chegar, o nível apenas mede as estatísticas, como velocidade, resistência, força e, até certo ponto, dificuldade da CPU.

Mesmo após chegar ao nível 50, caso continue lutando contra fortes oponentes, o seu amiibo poderá aprender novas táticas!



4. Você é o que você come:

esse ditado também se aplica aos amiibo.

Você pode alimentá-los com qualquer equipamento que tenha, mesmo que não seja um dos quais ele pode normalmente utilizar. Isso não só aumentará seus status de acordo com o tipo de equipamento absorvido, como também o fará ganhar habilidades extras, caso o equipamento as tenha. Lembrando que só se podem ter até três habilidades por vez e que, caso haja habilidades repetidas, seu poder é intensificado.

5. Um amigo ensina o outro:

os amiibo evoluem mais rápido ao lutarem contra outros amiibo. A progressão é exponenciada ainda mais se forem contra amiibo de outra pessoa. Lute contra amiibo de uma segunda pessoa no Wii U de uma terceira que rapidamente alcançará o nível 50!

6. Oniscientes e Onipresentes:

em níveis avançados, os amiibo têm total consciência do que está acontecendo ao seu redor. Eles sabem onde estão os itens, mesmo que eles se encontrem fora da tela; eles sabem o que está acontecendo, mesmo se existam coisas atrapalhando, como os poderes de N.M.E., Devil, Palkia ou os Nintendogs. Espere ser surpreendido pela onisciência de seu amiibo várias vezes!

7. 1vs1 pela técnica, free for all pela força:

enquanto batalhas com 8 players ajudam seu amiibo a subir de nível rapidamente, lutar em "um contra um" permite que você treine seu amiibo para aprender habilidades e técnicas específicas. Utilize vários meteor smashes no seu amiibo para ele começar a utilizar o golpe com mais frequência. Grabs e throws incessantes farão com que ele faça o mesmo. Ou então, simplesmente use taunt o tempo inteiro para fazer seu amiibo sambar na cara dos inimigos sempre que tiver uma brecha.



8. Você é o que você come pt.2:

quando for montar seu personagem e alimentá-lo, preste atenção em quais status você estará alterando. Diminuir ainda mais a resistência de um Jigglypuff não é o recomendado, mas, enquanto isso, Bowser pode perder um pouco desse status por ser o personagem mais pesado, por exemplo.



9. Combine efeitos:

juntar efeitos como "Glider", "More aerial attack damage" e "Improved Meteor Smash" ajudam você a se locomover mais facilmente pelos ares, alcançar aquele oponente que está sobre o abismo e acertá-lo em direção à morte. Outro combo aterrador é "Homerun Bat Equipped" e "Quicker bat swing": em amiibo de nível alto, tal combinação é garantia de morte certa, caso erre um golpe.



10. Aproveite as recompensas:

ao lutar, os amiibo coletam vários prêmios (dinheiro, equipamento, ataques customizáveis, troféus e até mesmo músicas). Deixe as criaturas lutando por uma hora ou mais entre si, num 8-Player Smash e depois colha os louros (e os espólios) da batalha! 





Conteúdo 3DS



MODOS DE JOGO
Navegue pelos menus e conheça as modalidades **61**



ESTÁGIOS
Saiba como lidar com cada arena **70**



CHALLENGES
Complete todos os desafios com prêmios **88**



SMASH RUN
Torne-se um corredor campeão **106**

por Rafael Neves

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Fábio Hamada

3DS

Um passeio por cada um dos modos de Super Smash Bros.

Perdido em meio às várias opções de modos de jogo de Super Smash Bros. for 3DS? Apesar de portátil, o jogo oferece muito conteúdo espalhado por seus diversos menus! Confira o que cada modo significa e aprenda a melhor maneira de jogar cada um deles!



Menu Principal

Nesse menu, temos sete ícones na tela superior, que levam a modos e funcionalidades diferentes. Na tela inferior, um balãozinho amarelo de notificações conterá informações sobre as atualizações do jogo.

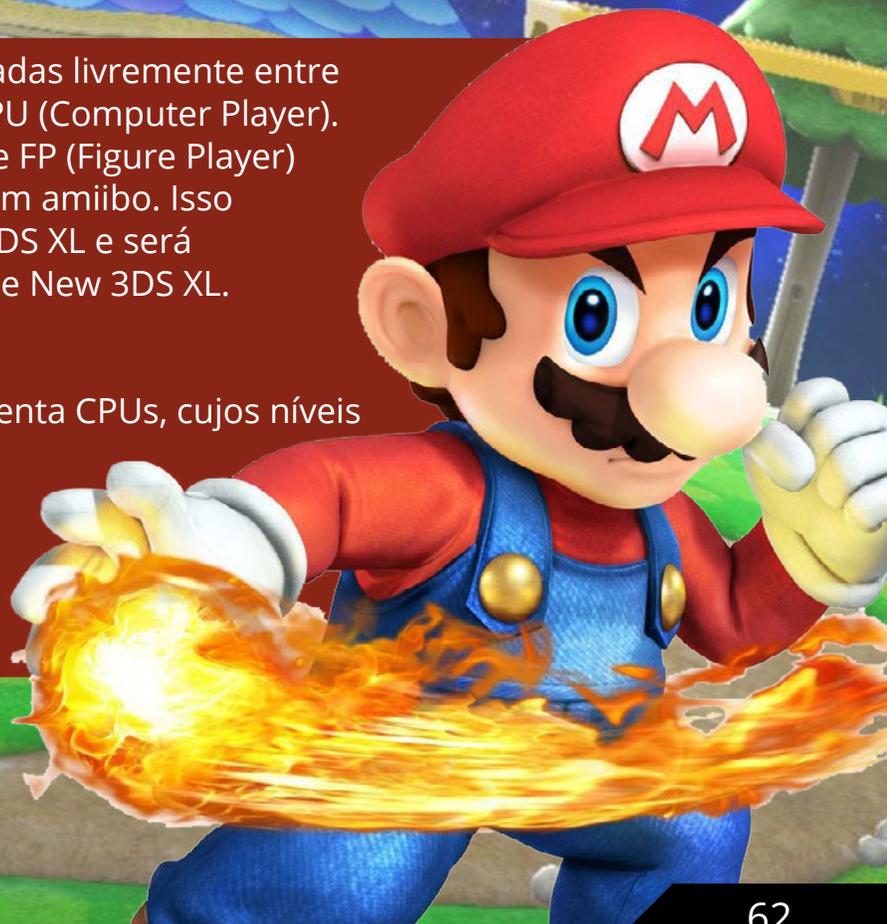


Smash

No modo Smash, as batalhas são realizadas livremente entre até quatro pessoas ou com mais três CPU (Computer Player). Foi prometida uma atualização para que FP (Figure Player) possam ser usados por conexão NFC com amiibo. Isso exigirá um acessório extra para 3DS e 3DS XL e será uma funcionalidade nativa no New 3DS e New 3DS XL.

Solo

Nessa modalidade do Smash, você enfrenta CPUs, cujos níveis de dificuldade variam do 1 ao 9. Na tela superior, você escolhe o seu lutador e o do(s) CPU(s). É possível configurar as regras do jogo e ativar ou desativar as customizações pela tela inferior.



Group

É possível enfrentar outros jogadores via multiplayer local nessa modalidade do Smash. Para tal, é necessário que os demais jogadores tenham um 3DS e uma cópia do jogo. Selecione a opção Host Game para criar um sala ou Join Game para entrar em uma. Nas configurações da sala, é possível fechá-la para apenas quem está Lista de Amigos do seu 3DS, torná-la pública ou pública com preferência para amigos. Seu profile será mostrado.



Rules

Acessível também nas modalidades Solo e Group, é aqui que você escolhe as regras do jogo. Escolha o tipo de batalha (Time ou Stock); escolha o limite de tempo ou vidas; ative ou desative as customizações; ative, desative ou coloque em automático o Handicap; abaixe ou aumente a taxa de dano; altere as regras da escolha de estágios; e escolha os itens disponíveis. Há também o botão More Rules, que permite colocar limite de tempo para as batalhas com vidas (Stock & Time), ativar ou desativar o dano entre membros de uma mesma equipe numa Team Battle (Team Attack), ativar ou desativar o botão de pausa durante as partidas (Pause Function), deixar visível ou não as pontuações dos jogadores durante as batalhas (Score Display), mostrar ou não a porcentagem de dano dos lutadores (Damage Gauge) e colocar como 1 ou 2 a penalidade no score de quem se auto-destruir na partida (SD Penalty). Por último, Random Stage Switch permite escolher quais estágios estarão disponíveis na opção Random de escolha de fases.

Smash Run

O Smash Run é o grande novo modo exclusivo da versão de 3DS, no qual você explora um mapa gigantesco, repleto de inimigos oriundos das mais diversas franquias, para, após coletar bônus para seus atributos, enfrentar os outros jogadores numa competição de modalidade aleatória. É possível ativar customizações também.



Smash Run, o essencial é obter o máximo de bônus possíveis para os atributos, pois você não saberá qual será a modalidade do confronto final. Portanto, evite locais com poucos inimigos, preferindo sempre onde há mais deles. Ainda assim, não tenha pressa para atacar de qualquer maneira, pois cada adversário tem particularidades que poderão lhe custar muito dano se não souber como lidar com elas. Os canhões geralmente levam a porções repletas de bônus extras gratuitos.

Solo

Essa modalidade permite que apenas um jogador jogue, enquanto os outros três competidores são CPUs. Não é possível alterar o número de CPUs, apenas pode-se escolher com qual personagem cada um competirá.



Group

Crie uma sala ou junte-se a uma para disputar o Smash Run com mais três jogadores. Nas configurações da sala, é possível fechá-la para apenas quem está na Lista de Amigos do seu 3DS, torná-la pública ou pública com preferência para amigos. Seu profile será mostrado. Caso não haja a quantidade necessária de jogadores (quatro), CPUs preencherão as vagas.

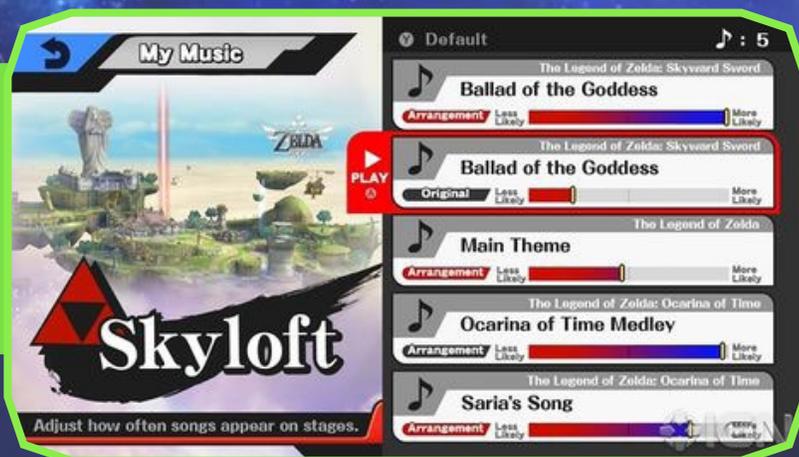
Custom

Aqui você cria perfis de cada personagem do jogo para o Smash Run. As opções Equipment e Specials funcionam da mesma forma que na customização tradicional de lutadores (confira o Guia específico). Já a opção Powers é apenas para o Smash Run. Nela, você define habilidades especiais e itens para o personagem, que estarão disponíveis na tela de toque durante o Smash Run. Caso queira vencer as partidas, utilize itens e habilidades de destruição rápida, pois são efetivos contra inimigos complicados de se matar. Se quiser apenas obter troféus, equipamentos e custom moves, coloque itens e habilidades que facilitam a locomoção.



Select Music

Escolha músicas para tocar nas partidas do Smash Run, bastando apenas selecioná-la na lista. Há músicas para o Smash Run que não tocam nas partidas dos demais modos.



Online

Para o modo Online, é necessário um conexão com a internet, que é definida pelas Configurações do 3DS. Há diversos modos de interação online.

With Friends

Nessa modalidade, você disputa partidas do tipo Smash apenas com pessoas que estão na Lista de Amigos do seu 3DS. Você pode tanto criar uma sala quanto entrar em uma feita por um de seus amigos. Aqui é possível jogar com os Mii Fighter e ativar customizações, além de mudar as regras da partida.

With Anyone

Nessa modalidade, você disputa partidas do tipo Smash com jogadores aleatórios. Não é possível jogar com um Mii Fighter nem ativar customizações. As regras das partidas são fixas. Você pode jogar nos modos **For Fun** e **For Glory**



- **For Fun:** Voltado para partidas mais descontraídas, com itens e escolha aleatória de qualquer estágio, além de não contabilizar o número de vitórias e derrotas. O For Fun é dividido ainda em Smash (partidas de todos contra todos) e Team Smash (partidas em dois times, sem causar dano aos companheiros de equipe). As batalhas serão preferencialmente de quatro jogadores.
- **For Glory:** Focado em batalhas competitivas, sem itens, com escolha aleatórias de estágios em versão ômega e contabilização de vitórias, derrotas e vários dados sobre sua performance (disponíveis na opção Records). O For Glory é dividido ainda em Smash (partidas de todos contra todos), 1-on-1 (partidas de um jogador contra outro) e Team Smash (partidas de dois times). Normalmente, há menos lags na modalidade 1-on-1.

Conquest

Os Conquest são concursos temáticos de uma semana de duração, na qual personagens são divididos em grupos. Cada vitória em partidas do modo With Anyone com um personagem de um grupo contabilizará pontos para aquele grupo. Ao fim da semana, o grupo que tiver mais vitórias de seus personagens ganha.



Conquest in Progress!

No ícone desse modo, você vê a duração do Conquest atual, lembrando que o horário mostrado está no fuso do horário do pacífico (cinco horas a menos que o horário de Brasília — sem horário de verão). Aqui você vê a composição de personagens de cada grupo da competição. Anteriormente, era possível ver em tempo real as pontuações de cada grupo, mas, agora, o resultado só é disponibilizado ao fim do Conquest.



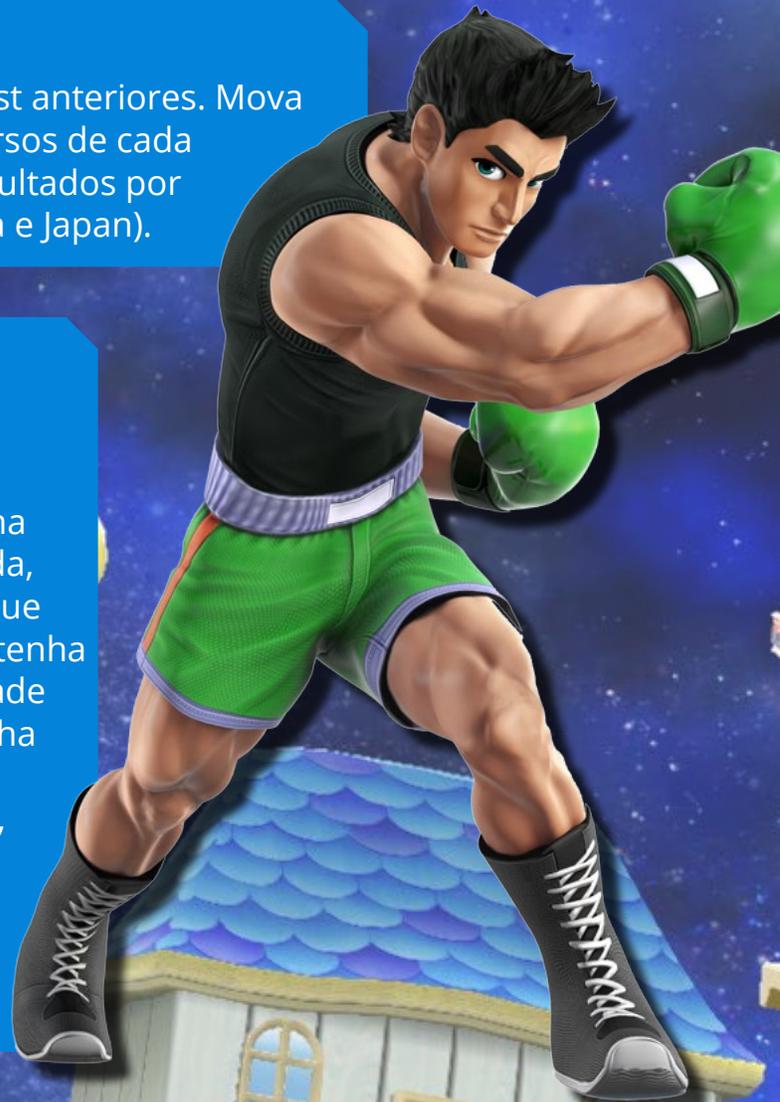
Previous Results

Aqui você confere os resultados dos Conquest anteriores. Mova o direcional verticalmente para ver os concursos de cada semana e horizontalmente para filtrar os resultados por região (World, Americas, Europe and Oceania e Japan).

Spectate

Você pode assistir às partidas de outros jogadores nesse modo.

- **Spectate:** Essa é a opção para assistir a uma partida aleatória. Além disso, antes da partida, você pode apostar moedas em quem acha que vencerá a luta. A depender do quão precisa tenha sido sua aposta, você ganhará uma quantidade maior de dinheiro do que apostou. Caso tenha uma Bonus Chance, a premiação poderá ser em outras coisas, como equipamentos. Essa, no entanto, não é uma maneira prática de ganhar dinheiro e equipamentos.
- **Replay Channel:** Confira replays das partidas que você assistiu e salvou.



Challenges

Os challenges são desafios variados, que exigem habilidades específicas e provas de competência, premiando sempre com troféus, equipamentos, custom moves, estágios, Pokémon e músicas. Confira nosso Guia de Challenges para saber como completar cada um.



StreetPass

Esse modo requer que você ative o recurso StreetPass do jogo e deixe a conexão wireless ligada para trocar informações com outros 3DS que você encontrar pela rua. Você trocará tazos de personagens do jogo com outros jogadores para disputar partidas Street Smash.

- **Street Smash:** É o grande foco desse modo. Aqui as partidas são realizadas desde que você tenha obtido outros tazos através do StreetPass. Há prêmios para cada partida. Evite se expor, pois uma única pancada com muito dano já lhe custará uma derrota. Procure pegar os adversários que já estão com o dano elevado.
- **Practice:** Aqui você pode praticar à vontade uma partida Street Smash sem precisar de tazos de outros jogadores. Escolha contra quantos adversários deseja competir (de 1 a 12) e pratique!
- **Profile:** Edite sua saudação na opção StreetPass Greetings (até 16 caracteres) e selecione o personagem do seu tazo em Select Token. Você só pode escolher tazos de lutadores que já desbloqueou.
- **Records:** Confira dados de sua performance no Street Smash.
- **Tutorial:** Caso tenha dúvidas de como esse modo funciona, essa opção reexplica as instruções em oito passos.



Wii U

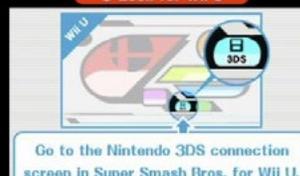
Esse modo permite a interação com a versão de Wii U de Super Smash Bros. Não esqueça de ligar a conexão wireless e apertar A para começar a buscar consoles Wii U. Confira a opção 3DS no Tour pelos modos da versão de Wii U para saber como receber a conexão oriunda de um 3DS. Uma vez estabelecida a conexão, é possível usar o 3DS como controle para partidas Smash, 8-Player Smash e Special Smash do Wii U e transferir personagens customizados e Mii Fighter.

Connect to a Wii U



You can exchange custom fighters or use your Nintendo 3DS as a Wii U controller.

Look for Wii U



Games and More

Essa é a opção com o maior leque de modos e funcionalidades. Aqui concentram-se experiências singleplayer e cooperativas, opções de jogo, customizações e muito mais.

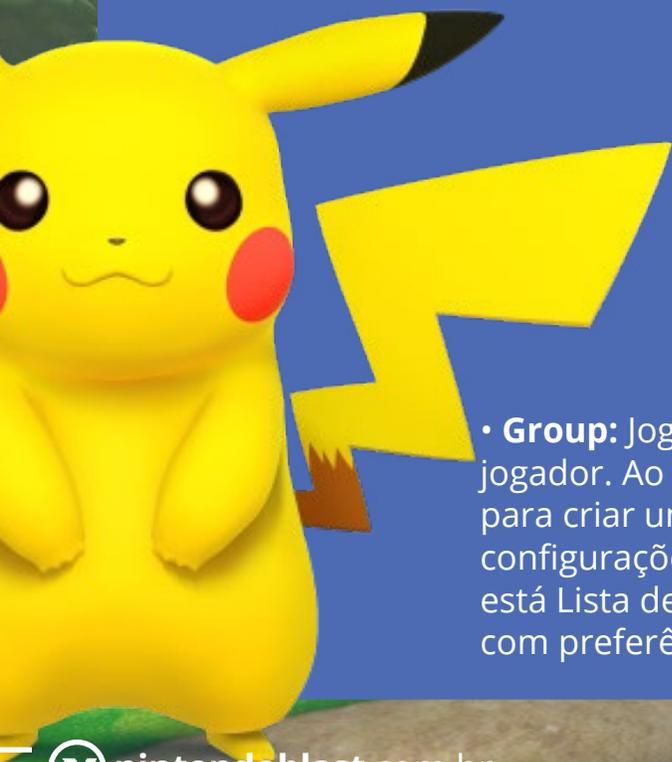
- **Custom:** Nessa opção, você poderá customizar personagens (Characters) e Miis (Mii Fighters), com equipamentos e golpes especiais.
- **Vault:** Esse é o centro de conteúdo extra do jogo, dividido em Album (screenshots tiradas durante as partidas), Replays (replays das partidas que você salvou), Sounds (um player com todas as músicas do jogo, que funciona pelos fones de ouvidos até com o 3DS fechado), Records (estatísticas de jogo, metas alcançadas e tempo de jogo), Tips (aqui você pode ler as dicas que aparece durante os loadings do jogo) e Trophies (veja seus troféus em Gallery e Hoard, compre novos em Shop e tente conseguir mais no modo Trophy Rush).



- **Options:** Aqui você pode configurar as opções e funcionalidades do jogo. Dividido em Controls (edite as opções de controle podendo testá-los em tempo real), Sound (permite ir para o modo Sounds do Vault e alterar o volume das músicas, efeitos sonoros e vozes do jogo), Character Outline (há três níveis de espessura do contorno preto dos personagens para escolher), Damage Display (é possível alterar a disposição da porcentagem de dano na tela de toque) e Internet Options (ative as funcionalidades SpotPass, compartilhamento de informações para a Nintendo e transmissão de suas lutas na modalidade Spectator do modo Online e edite seu perfil online).

- **Solo:** Jogue no modo singleplayer os modos Classic (partidas consecutivas contra personagens que culminam num confronto final), All-Star (enfrente os personagens do jogo em ordem cronológica de criação sem perder uma vida), Training (teste suas habilidades, itens e opções de jogo), Stadium (modalidades extras divididas em Multi-Man Smash, Target Blast! e Home-Run Contest).

- **Group:** Jogue os modos All-Star e Multi-Man com mais um jogador. Ao selecionar a modalidade, vá na opção Host Game para criar uma sala ou Join Game para entrar em uma. Nas configurações da sala, é possível fechá-la para apenas quem está Lista de Amigos do seu 3DS, torná-la pública ou pública com preferência para amigos. Seu profile será mostrado. 



3DS

por Jaime Ninice

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Fábio Hamada

Vejamos cada um dos 34 estágios de Super Smash Bros. for 3DS

Os cenários de Super Smash Bros. for 3DS não mandam nada mal em relação ao seu primo HD do Wii U. Com boa velocidade e cores atraentes, a versão portátil conta com 34 cenários, cada um representante de uma franquia, nos quais podemos mergulhar em um mar de novidades e versões passadas dos games das séries apresentadas. Vejamos cada um deles neste nosso guia.

Cada cenário apresenta também a sua forma ômega (a mesma usada no For Glory), em que o estágio é plano e não apresenta plataformas extras ou obstáculos. Basta apertar X na tela de seleção de estágio. Além disso, cada fase tem uma música secundária, que pode ser tocada ao manter o botão R selecionado quando selecionar a arena.

Battlefield (Smash Bros.)

Cenário padrão da série, Battlefield se popularizou em Super Smash Bros. Brawl (Wii) como estágio padrão de dicas e determinados modos, como Multi Man Melee e outros. Aqui, bem diferente, o cenário apresenta a sua configuração quase que totalmente plana, com árvores e pilares de pedra ao fundo. Por respeitar as horas do dia, ela modifica-se em dia, tarde e noite, criando uma beleza absoluta.



Origem: Super Smash Bros. Melee (GC — 2001) (exclusiva do singleplayer no primeiro Smash Bros — N64)

Tamanho: Pequeno

Estratégia: Mantenha-se ao centro do estágio para evitar levar golpes fortes já perto das extremidades. Foque-se em uma das pontas para mirar nos adversários rivais ou acerte quem estiver nas plataformas superiores por baixo usando Up Air por baixo.

Final Destination (Smash Bros)

Com um visual daqueles de encher os olhos, o cenário se consolidou como um dos oficiais em torneios competitivos de Smash Bros. lá nos idos do GameCube, por não possuir nenhum obstáculo (tal decisão se manteve firme no For Glory). De uma maneira bem parecida com os anteriores, modificada em Brawl, o estágio se mantém com as belas paisagens solares e oceânicas que sempre teve.



Origem: Super Smash Bros. Melee (GC — 2001) (exclusiva do singleplayer no primeiro Smash Bros — N64)

Tamanho: Pequeno

Estratégia: Assim como em Battlefield, manter-se ao centro é uma das melhores opções. A troca de posição, de um lado a outro, também se mantém importante quando for fugir de ataques.

3D Land (Super Mario)

Se não poderia faltar um bom e velho estágio do mascote mais famoso do mundo dos games, este não poderia deixar de ser representado melhor do que pela sua estreia no portátil 3D. Super Mario 3D Land é revivido em um estágio dividido em partes, desde o bom e velho side-scrolling lateral, até progressões frontais, culminando com a entrada em um cano verde.



Origem: Super Mario 3D Land (3DS — 2011)

Tamanho: Médio (com variações)

Estratégia: Mantenha-se sempre à frente nas partes movimentadas em side-scrolling e preste atenção aos obstáculos que aparecerem pela frente. Os pilares com espinhos ao final do estágio podem ser realmente destrutivos e há plataformas que caem quando se fica em cima delas, por isso tome cuidado. Os blocos amarelos liberam itens quando se encosta neles por baixo.

Golden Plains (Super Mario)

Capturar moedas se tornou mania em New Super Mario Bros. 2 (3DS), e, com esta premissa, podemos fazer o mesmo aqui, mas não deixando de lado a luta propriamente dita (sabemos que é difícil se concentrar com tantas moedas). O estágio se movimenta pouco, apresentando algumas poucas variações neste sentido.



Origem: New Super Mario Bros. 2 (3DS — 2012)

Tamanho: Médio (com variações)

Estratégia: Capturar 100 moedas fará com que o seu personagem adquira uma tonalidade dourada, tornando-o mais poderoso e não recuando ao levar golpes. No entanto, jogadores que estiverem muito focados na coleta de moedas ficarão vulneráveis a ataques desavisados.

Rainbow Road (Mario Kart)

Outro estágio vindo direto das telas portáteis, a Rainbow Road mais famosa dos rachas em Street Pass pode ser vista por completa aqui em um belo passeio sobre trilhos. É inteiramente notável o trabalho de reconstrução deste cenário, ficando a par dos estágios baseados em F-Zero na franquia.



Origem: Mario Kart 7 (3DS — 2011)

Tamanho: Pequeno (com variações)

Estratégia: Atente-se quanto às partes onde os karts passam para não ser levado de bobeira. Fique de olho também na plataforma central, pois ela poderá deixá-lo para trás quando recomeçar a se movimentar.

Paper Mario (Super Mario)

O cenário alterna ambientes de três grandes RPGs do bigodudo, as versões de Paper Mario para N64, GC e 3DS. De início somos apresentados a um colorido e arbóreo cenário de Sticker Star, depois, dentro de um navio de The Thousand Year Door, navegamos por águas calmas em cima de uma baleia. Ao fim, o castelo do chefão Bowser apresenta poucas plataformas para se fixar.

Origem: Paper Mario (N64 — 2001)

Paper Mario: The Thousand-Year Door (GC — 2004); Paper Mario: Sticker Star (3DS — 2013)

Tamanho: Médio (com variações)

Estratégia: A parte mais complicada é o Bowser Castle, no final. Procure ficar em um ponto fixo para não ter muito azar com as plataformas móveis. A bordo do S.S. Flavion, lembre-se que não é possível nadar no oceano!



Mushroomy Kingdom (Super Mario)

Tema da franquia Mario, este cenário nos remete aos tempos mais remotos do encanador, em um local desértico e contendo itens como blocos, canos e até a bandeirinha final, todos empoeirados, apresentando um leve visual antigo. A fase se movimenta lateralmente e é nostalgia para muitos fãs. Os jogadores de Brawl notarão que, nessa versão de Mushroomy Kingdom, não há a sessão subterrânea, baseada na fase 1-2 de Super Mario Bros. (NES).

Origem: Super Mario Bros. (NES — 1985), estreia em Super Smash Bros. Brawl

Tamanho: Grande (com variações)

Estratégia: Novamente, esteja à frente, mais precisamente

no meio da fase, para não receber um KO fácil, e tome cuidado para não chutar o vácuo de algum precipício. Não fique para trás ou será derrotado pela progressão lateral. Os ?-blocks também concedem itens quando se encosta neles por baixo!



Jungle Japes (Donkey Kong)

O belo cenário tropical de Donkey Kong Country pode ser considerado um dos mais criativos e cheios de referências em Super Smash Bros. E elas vão desde a Kremlings atacando riacho abaixo, em um pôr do sol magnífico, até o velho senhor Kranky Kong descansando em sua cadeira de balanço. Não há como não brilhar os olhos em tamanha magnitude artística.



Origem: Donkey Kong Country (SNES — 1994), estreia em Super Smash Bros. Melee

Tamanho: Grande

Estratégia: Evite ficar caindo perto do rio à esquerda, pois terá menos tempo para voltar à fase antes de ser derrotado, além de ser o local mais atacado pelo peixe mordedor do jogo. Lançar os adversários no rio, por outro lado, é uma boa tática.

Gerudo Valley (Zelda)

Direto de The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, este novo cenário na série veio para ficar. Com uma cachoeira no meio e algumas plataformas, é impossível não se lembrar da ponte ou das bruxas Koume e Kotake, que também fazem a sua aparição na arena.



Origem: The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64 — 1998)

Tamanho: Grande

Estratégia: É possível destruir a ponte, revelando uma sessão inferior com obstáculos espinhentos e um buraco. Nessa hora procure ir para uma das [aras laterais, mas esteja atento se um dos lados estiver pegando fogo. Também deve-se evitar o raio de magia evocado pelas bruxas.

Spirit Train (Zelda)

Palco da segunda aventura de Link no Nintendo DS, este cenário o levará, a bordo de um trem, a um passeio pelos gramados de New Hyrule. Ao mesmo tempo, alguns elementos surgem para impedir a progressão do trem, além de uma plataforma de madeira, ao final, no lado direito da tela.

Origem: The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS — 2009)

Tamanho: Médio

Estratégia: Atente-se às plataformas flutuantes e às mudanças nos vagões do trem. Cair nos trilhos tem o mesmo efeito da pista da arena Big Blue (Melee), portanto pule de volta imediatamente quando tocar o solo.



Brinstar (Metroid)

Outra fase retrô vinda diretamente de Melee, Brinstar emana lava quente em sua parte inferior. Os saudosistas vão adorar a música e o aspecto futurista do cenário que emana gases ácidos e possui um organismo revoltado bem ao fundo .

Origem: Metroid (NES — 1988), estreia em Super Smash Bros. Melee
Tamanho: Médio

Estratégia: Atenção quando a lava subir, é o momento ideal para mandar o oponente para baixo e evitar ser lançado para longe. Quando a lava estiver muito baixo, ela não mais lhe lançará para cima de volta, derrotando quem cair. Os pilares que ligam as plataformas laterais e o chão da parte direita da fase podem ser destruídos.



Yoshi's Island (Yoshi)

Baseado nas saudosas aventuras do dinossauro verde, a ilha de Yoshi guarda muitas fofuras em visuais de papelão e giz de cera. Enquanto Shy Guys voam pela tela, uma plataforma erguida pela montanha pode surgir de um dos lados. Enfim, um visual alegre cujo fundo se modifica entre as estações e períodos.

Origem: Yoshi's Story (N64 — 1997), estreia em Super Smash Bros. Brawl
Tamanho: Pequeno
Estratégia: Cuidado

com as plataformas laterais, pois elas não ficam por muito tempo erguidas. Os Shy Guys podem ser atacados, deixando cair os itens de cura que seguram.



Dream Land (Kirby)

Dream Land (Kirby)

Plano de fundo verde, cenários pixelados, desenhos simples e animados ao centro de uma tela de Game Boy... o que poderia ser? Uma aventura de Kirby, ora, pois. Movimentações e mudanças de cenário são constantes e podem lhe pegar de surpresa. Para jogar em preto e branco, selecione a fase enquanto segura o botão L.



Origem: Kirby's Dream Land (GB — 1992)

Tamanho: Médio (com variações)

Estratégia: Fique atento às mudanças de cenário para não ficar em cima de um lugar e cair quando não houver mais plataforma nele.

Algumas sessões são muito mais abertas do que outras, logo, o efeito de Smashes e outros golpes com knockbacks elevados será variável.

Desbloqueável: Use o Final Smash de Kirby.

Corneria (Star Fox)

Já clássico entre os jogadores de Smash, Corneria sobrevoa os lindos campos e lagos de Star Fox 64 e o coloca para batalhar em cima a Great Fox. Adicione isso ao fato de outras ainda cruzarem seu caminho durante a batalha. Utilizando Fox ou Falcon, aperte repetidas vezes o direcional digital para baixo até uma conversa entre os animais espaciais aparecer na tela.

Origem: Star Fox 64 (N64 — 1997), estreia em Super Smash Bros. Melee
Tamanho: Grande

Estratégia: O estágio é excelente para derrubar seus amigos nas pontas. O canhão na parte inferior frontal da Great Fox atira um poderoso laser em quem estiver em cima. Ele pode ser destruído, mas isso também o torna inutilizável como plataforma. Arwings e Wolfens poderão atirar em quem estiver lutando, então fique esperto, pois as naves poderão infligir um bom dano.



Unova Pokémon League (Pokémon)

O cenário meio ruínas, meio cidade, meio floresta de Pokémon Black & White faz sua primeira aparição em Smash Bros.. Com diferentes Pokémon aparecendo, alguns invocando golpes (Milotic, Whimsicott e Shaymin também farão presença, mas são inofensíveis), há uma cultura aqui bem característica.

Origem: Pokémon Black & White (DS — 2010)

Tamanho: Pequeno

Estratégia: Cuidado com as chamas lançadas pelo Reshiram ou os relâmpagos provocados por Zekrom.

Os ataques acabam cobrindo toda as áreas da fase, então fique ligado no Pokémon que está em destaque para saber em que circunstância cada parte é mais segura do que a outra. As laterais são os locais mais perigosos.



Prism Tower (Pokémon)

Ah, Paris! Este cenário faz uma viagem pelos arredores do local mais memorável de Pokémon X/Y. Com variações de tempo e um rápido voo pelas vizinhanças, dá para sentir a liberdade neste estágio tão condizente com sua série.

Origem: Pokémon X & Y (3DS — 2013)

Tamanho: Médio

(com variações)

Estratégia: Atente-se quanto às mudanças repentinas de movimentação e deslocamento de plataformas, sobretudo na decolagem

inicial. Não exagere, pois o cenário, às vezes, parece ser maior do que ele é.





Mute City (F-Zero)

Enquanto não contamos com um novo jogo da franquia F-Zero, podemos nos contentar com homenagens àqueles cenários que um dia nos fizeram correr a mil por hora rumo ao primeiro lugar. A primeira pista do saudoso jogo para SNES é retratada de maneira fiel e lhe garantirá boas lutas a bordo das naves mais velozes do universo.

Origem: F-Zero (SNES — 1990)

Tamanho: Médio (com variações)

Estratégia: Observe bem os veículos e quando eles estão prestes a desaparecer do caminho ou invocar choques de eletricidade. Cair na pista lhe causará dano, mas você será lançado para cima e dificilmente será derrotado por isso.

Desbloqueável: No modo Smash, vença três vezes com Captain Falcon.

Magiant (Mother)

O cenário, todo em estilo de sonho, apresenta recortes dos jogos da série Mother/EarthBound. Com alguns personagens saindo de portas, plataformas suspensas e até uma nave espacial, dá para viver bem o universo de Ness e companhia.

Origem: Mother (Famicom — 1995)

Tamanho: Médio

Estratégia: Há alguns locais para se esconder, como precipícios e uma pequena plataforma abaixo do chão principal. Esses elementos não são fixos e sua aparição não é regular, portanto não conte com eles. O Flying Man torna-se um poderoso aliado de quem encostar nele primeiro, portanto não desperdice a chance de fazê-lo assim que ele aparecer!

Desbloqueável: Libere o personagem secreto Ness.



Arena Ferox (Fire Emblem)

Uma arena nos moldes medievais com bastante tecnologia, é assim que se traduz a Arena Ferox. Algumas plataformas surgem para dar uma diferenciada no cenário, com fumaças saindo do chão. Bem semelhante à arena Coliseum da versão de Wii U de Super Smash Bros., também da série Fire Emblem.



Origem: Fire Emblem

Awakening (3DS — 2012)

Tamanho: Médio (com variações)

Estratégia: Não há muito segredo a não ser manter-se ao centro e adequando-se às mudanças de cenário. É preciso estar ciente de quais áreas das variações da fase podem servir para acertar golpes por baixo, como Up Air e o Down Special de Pikachu

Flat Zone 2 (Game & Watch)

Dentro de uma tela de Game & Watch, você será transportado por diversas situações, desde um prédio em chamas, passando por um uma jaula numa floresta, posto de gasolina e até numa pizzaria, tudo em gráficos da época. Uma das fases mais agressivas e injustas da série.

Origem: diversos títulos para Game & Watch (G&W — 1980), estreia em Super Smash Bros. Brawl

Tamanho: Pequeno (com variações)

Estratégia: É interessante perceber que dá para interagir com o cenário e suas diversas, e até mínimas, construções. A primeira parte é inofensiva, apenas com plataformas alternando-se.

A sessão da cozinha poderá lhe infligir muito dano com as comidas que caem. Os personagens do posto de gasolina e da prisão tem um alto knockback - especialmente os da prisão. Como a fase tem limites laterais curtos, torna-se uma grande assassina.

Desbloqueável: Complete 35 challenges (libere o Panel 2 — ver Guia de Challenges) e desbloqueie o personagem Mr. Game & Watch.



Reset Bomb Forest (Kid Icarus)

Este enorme cenário é também um dos mais belos do jogo. Se não bastassem as batalhas acontecendo ao fundo e muitas faíscas, o estágio ainda apresenta uma variação que lhe coloca em meio a uma floresta, com plataformas erguidas em árvores.

Origem: Kid Icarus: Uprising (3DS — 2012)
Tamanho: Grande (com variações)

Estratégia: Na primeira variação da fase, note que a parte da direita tem mais plataformas superiores, o que pode ser melhor para fugir quando estiver com muito dano ou para acertar adversários por baixo. Já na segunda variação, cuidado com o inimigo aéreo com espinhos, Lurchthorn.



WarioWare, Inc. (Wario Ware)

Vindo direto dos minigames da série Wario Ware Inc., os estágios mais doidos de Smash Bros. for 3DS apresentam alguns minigames por vezes, carregando a mesma fórmula dos jogos da franquia, permitindo ao jogador vivenciar diversos momentos de diferentes jogos.

Origem: WarioWare, Inc.: Mega Microgame\$ (GBA — 2003)

Tamanho: Pequeno (com variações)

Estratégia: Concentre-se em resolver os minigames gerados para ganhar prêmios, como Super Mushroom, Star, itens e até recuperação de dano. Como há apenas nove joguinhos, é possível decorar o objetivo de cada um (atente-se para o comando ao iniciar o mini-game). Quando retornar à plataforma principal, cuidado para não estar numa área muito afastada, pois ela é menor do que a área dos mini-games.

Desbloqueável: Libere o personagem secreto Wario.



Distant Planet (Pikmin)

A natureza reina aqui, e com muitos detalhes. Diversos elementos de Pikmin podem ser encontrados, como a chapinha em cima de plantas, galhos, a chuva, além do inimigo Bulbmin, a grande cebola que captura os Pikmin quando a noite cai.



Origem: Pikmin (GC — 2002), estreia em Super Smash Bros. Brawl

Tamanho: Grande

Estratégia: Tome cuidado com

o Bulbmin, pois ele lhe abocanhará quando estiver em cima dele ou quando saltar direto para sua boca, derrotando-lhe. É possível pegar Pellets também. Elas não causam muito dano quando lançadas em um adversário, mas experimente jogá-las na Onion (nave vermelha) para ganhar itens. Quando começar a chover, fuja da parte esquerda da fase, pois uma corrente de água lhe lançará para fora da fase facilmente. A borda da ladeira, no entanto, é um local seguro.

Tortimer Island (Animal Crossing)

Uma pacata ilha com uma casa ao fundo, cercada, além de muita água, por árvores, como macieiras e bananeiras. Há também, em seus portos, barcos, mais água e... um tubarão!



Origem: Animal Crossing: New Leaf (3DS — 2012)

Tamanho: Grande

Estratégia: Procure evitar ficar nas bordas, seja para evitar

um ataque de um predador ou para não ser levado pelo barco. Lembre-se de que não é possível nadar no oceano!

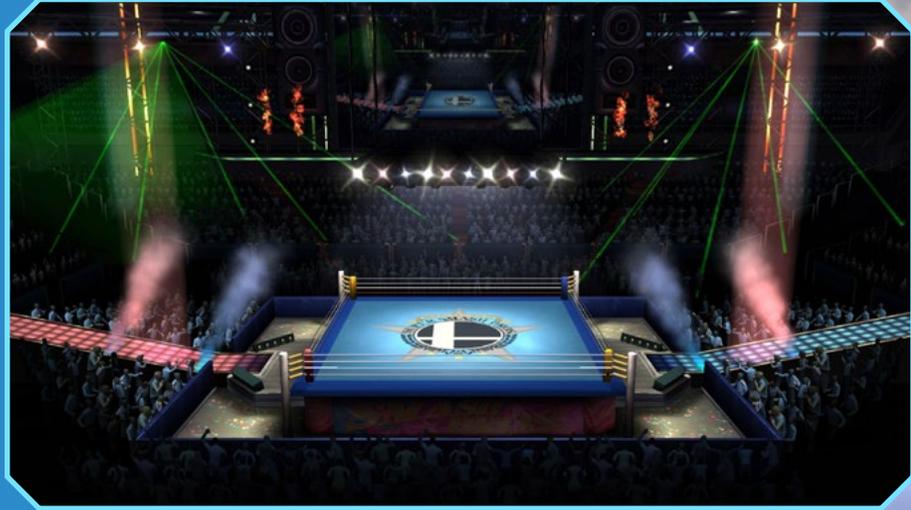
Boxing Ring (Punch-Out!!)

Um ringue de boxe, nada mais natural para um game de luta, não? Após a entrada de Little Mac em Super Smash Bros., tivemos acesso a um dos estádios mais icônicos, com flashes de batalhas, cordas-molas que servem como barreiras nas laterais, corredores laterais e até um lustre que pode ser usado como palco de batalha. É possível jogar no tema de Super Smash Bros. (segure o botão L na seleção da fase) ou de Punch-Out!! (botão Y). Caso apenas aperte A, a temática será aleatória.

Origem: Punch-Out!!
(Arcade — 1983)

Tamanho: Grande

Estratégia: Cuidado com os limites laterais da fase, eles podem ser menores do que parecem. Atacando as luzes na parte de cima, a plataforma superior cairá sobre o ringue com um elevado knockback - uma ótima armadilha para os desavisados. As bordas do ringue também servem como pula-pula.



Gaur Plains (Xenoblade)

O rico cenário, também presente na versão de Wii U, mostra-nos um local verde e inspirador, tanto com a música quanto com a mudança diária, tal como em Xenoblade Chronicles. A versão para 3DS dessa fase é muito menor do que a de Wii U, assim como não traz o chefe Metal Face.

Origem: Xenoblade
Chronicles (Wii — 2010)

Tamanho: Grande

Estratégia: Cuidado com a parte central, pois trata-se de um vazio. Concentre-se em atacar seus oponentes abaixo das plataformas ou manter-se na área superior para uma maior segurança.



Balloon Fight (Ballon Fight)

Baseado nas aventuras 8-bit de Balloon Fight, o cenário nos traz diversos elementos de antigamente, como um céu estrelado com pixels coloridos, um mar azulão com linhas, nuvens pixeladas ao extremo e bases de plataforma com graminhas. Segure o botão L quando for selecionar essa fase para deixar a grama azulada ou alaranjada. Isso infelizmente não funciona na versão ômega de Balloon Fight

Origem: Balloon Fight (NES — 1985)

Tamanho: Médio

Estratégia: A fase apresenta um obstáculo ao centro, próprio para receber alguém que, se vindo de um golpe, levará dano duplo, além de uma estrela cadente que não deve ser tocada. Outra dica é não encostar na água, pois há um monstro lá te esperando para puxá-lo (dá para salvar um amigo batendo nele). Tal como em games clássicos, ao sair por um lado do cenário, você aparecerá em outro, porém golpes com maior knockback lhe derrotarão de qualquer maneira.

Desbloqueável: No modo Smash, lute com Villager três vezes.



Living Room (Nintendogs)

O tapete da casa onde ficam os fofos cachorros de Nintendogs é bem grande e possibilitará amplas disputas entre os personagens e também entre os seus móveis. É interessante ver a TV ao fundo, o cachorro assitando-a por vezes e andando de um lado para o outro, uma janela com vista e acesso para o jardim e brinquedos caindo na pista para nossa diversão.

Origem: Nintendogs +

Cats(3DS — 2011)

Tamanho: Grande

Estratégia: Como num jogo de Tetris, fique atento aos brinquedos que se preparam para cair, logo acima. Alguns caem de repente, mas não se preocupe, a tela se distancia quando isso acontece. Como a configuração do estágio é aleatória, tente aproveitá-la ao máximo, pois seus adversários estarão em um território sempre novo.



Find Mii (3DS)

Seu Mii com peruca de Isabelle está preso em um castelo numa grade de passarinho, e cabe a você salvá-lo. O cenário é baseado no jogo de batalhas da Praça Mii, com um vasto cenário ao fundo, repleto de montanhas e nuvens, além de contar com uma presença especial: o Dark Emperor.

Origem: Find Mii (3DS — 2011)

Tamanho: Grande

Estratégia: Afaste-se dos golpes do vilão, isso é importante. Também dá para subir em cima da jaula e rebater o personagem

Mii às alturas, como faziam sempre com a Equipe Rocket. O vilão também pode se deslocar para o mesmo plano que a luta, tornando-se um advesário que não se deve nem mesmo chegar perto. A plataforma da direita desaparece durante algum tempo.



Tomodachi Life (Tomodachi Life)

No meio de uma ilha, há um apartamento com vários andares e personagens fazendo suas atividades, entre as quais: jogando videogame, rezando e até fazendo exercícios com roupa de super-homem! Cada andar pode ser visto somente se estiver nele. Interessante notar na ilha ao fundo uma Torre Eiffel (Paris) ao lado de uma Roda Gigante (Santa Mônica-LA).

Origem: Tomodachi Life (3DS — 2012)

Tamanho: Médio

Estratégia: Por incrível que pareça, o cenário não tem um térreo plano, pois ele todo é dividido em cômodos. Ainda assim dá para fazer coisas interessantes, como lutar no telhado. Acertar os adversários por baixo é uma boa tática.



Green Hill Zone (Sonic)

Original de Brawl, você viverá novamente o verde dos gramados que tanto fazem sucesso em Sonic. Com um looping ao fundo, bandeira de checkpoint, vegetação retrô e aqueles quadradinhos típicos, não dá para não sentir vontade de se aventurar em um jogo da franquia. "Piece of Cake!".

Origem: Sonic the Hedgehog (MD — 1991),
Tamanho: Médio

Estratégia: Bater na bolinha do checkpoint fará ela ficar rodando e ocasionará dano aos inimigos que a tocarem. A porção central também pode ser destruída com ataques, deixando um grande buraco. Os limites laterais da fase são curtos, então tome cuidado e não desperdice a chance de lançar alguém para fora quando ele estiver nos topos da ladeira.

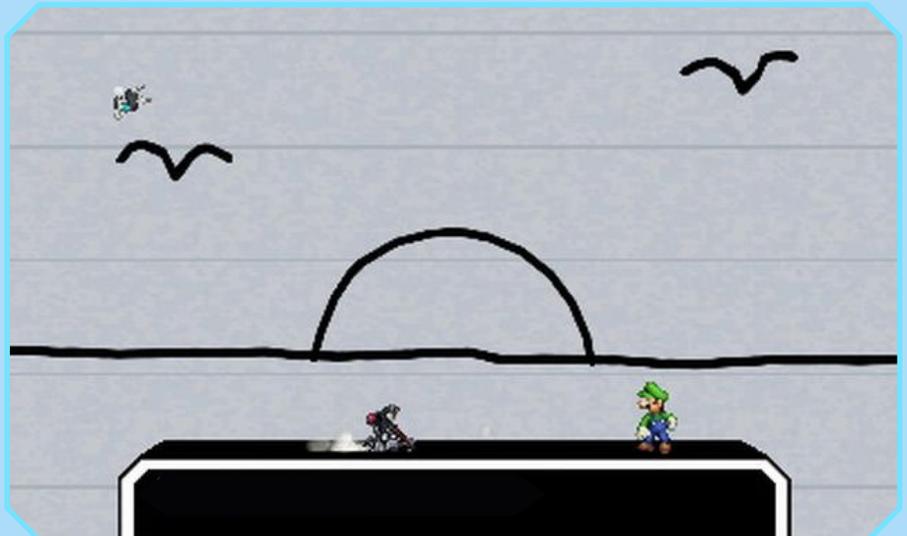


Picto Chat 2 (DS)

Um cenário mutável, como o Flat Zone, aqui aparecerão linhas e contornos que remetem a elementos e podem ser interagidos. Nuvens, trovões, tapetes laterais, botas, pôr do sol, furacão, escadas rolantes, relógio, Donkey Kong, Pac-Man, nariz de Wario, torneira, gangorra, golfinho, blocos retangulares, carta, entre outros. Uma miscelânea total que torna este estágio um dos mais divertidos do jogo.

Origem: Pictochat 2 (DS — 2004)
Tamanho: Médio

Estratégia: Aproveite as construções para formar suas estratégias. Cada forma apresenta uma maneira diferente de utilizá-la, ou de fugir dela.



Dr. Wily's Lair (Mega Man)

Com Mega Man no time, hora de embarcar em um de seus estágios mais famosos. O cenário apresenta algumas plataformas móveis futuristas e todo aquele climão de Mega Man, com cores vibrantes e uma energia rock n' roll que transcende gerações. O Yellow Devil também aparece para complicar tudo.

Origem: Mega Man 2 (NES — 1988)

Tamanho: Médio

Estratégia: Não confie muitos nas plataformas, pois elas poderão levá-lo para fora da fase. O Yellow Devil pode ser uma faca de dois gumes, uma vez que tentar atacá-lo poderá lhe causar muito dano durante o processo, porém sua explosão só acertará os seus adversários - caso você desfira o golpe final em seu olho (ataques em qualquer outra parte não adiantam). Se a explosão não for muito útil (não é tão difícil desviar dela), opte por lutar atrás do Yellow Devil e ignore-o. Quando o olho vermelho desaparece, ele irá trocar de posição, acertando quem estiver no centro do estágio.



PAC-MAZE (Pac-Man)

Plataformas azuis em um cenário preto e muitas cápsulas para comer. Os fantasmas famosos Blinky, Inky, Pinky & Clyde também estão rondando o cenário. Tudo isto o torna PAC-MAZE um cenário interessante e digno de um dos maiores ícones dos games: Pac-Man!

Origem: Pac-Man (Arcade — 1980)

Tamanho: Grande

Estratégia: Se você fizer uma pontuação de 100 com Bonus Fruits (10 pontos) e Pac-Dots (1 ponto), aparecerá uma Power Pellet que lhe concederá poderes de invencibilidade ante os fantasmas, e um pouco mais de poder ante seus adversários. Nesse momento, os fantasmas só ficarão azuis na sua tela, permanecendo coloridos nos aparelhos de seus amigos.

Desbloqueável: Use o Final Smash de Pac-Man. 





Challenges

por Jaime Ninice

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Ítalo Lourenço

3DS

Detone todas as Challenges de Super Smash Bros. (3DS)

A versão de 3DS também conta com inúmeros Challenges que lhe possibilitará coletar troféus, habilitar personagens, entre outros. Confira cada um dos Challenges, como vencê-las e quais suas recompensas. Para isso, mostramos as dicas para você se dar bem e conseguir fechar os três painéis do jogo. Seguiremos a ordem numérica do primeiro número para a linha, e o segundo para a coluna. Para melhor navegar pela lista de desafios, acompanhe a grade de desafios que construímos também.



PAINEL 1

1-1	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7
2-1	2-2	2-3	2-4	2-5	2-6	2-7
3-1	3-2	3-3	3-4	3-5	3-6	3-7
4-1	4-2	4-3	4-4	4-5	4-6	4-7
5-1	5-2	5-3	5-4	5-5	5-6	5-7

PAINEL 2

1-1	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7
2-1	2-2	2-3	2-4	2-5	2-6	2-7
3-1	3-2	3-3	3-4	3-5	3-6	3-7
4-1	4-2	4-3	4-4	4-5	4-6	4-7
5-1	5-2	5-3	5-4	5-5	5-6	5-7

PAINEL 3

1-1	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7
2-1	2-2	2-3	2-4	2-5	2-6	2-7
3-1	3-2	3-3	3-4	3-5	3-6	3-7
4-1	4-2	4-3	4-4	4-5	4-6	4-7
5-1	5-2	5-3	5-4	5-5	5-6	5-7

PRÊMIOS

- Equipamento
 - G (Moedas)
 - Poder Smash Run
 - Troféu
 - Música
 - Roupas para Mii
 - Estágio
 - Pokémon
 - Custom Move
- 1 Golden Hammer
 Proibido o uso do Golden Hammer

Painel 1

Prêmio ao completá-lo: Super Star (troféu)

1-1: Colete 30 troféus únicos

Dica: Jogar no modo Trophy Rush lhe garantirá alguma facilidade além dos modos tradicionais.

Prêmio: Toad (troféu)

1-2: Fique em primeiro lugar em uma ou mais batalhas finais de Smash Run

Dica: É necessário lembrar que uma boa customização dos personagens se torna válida para vencer estas batalhas após os cinco minutos de correria. Fique em primeiro lugar com todos os personagens para liberar também os Challenges 1-1 (Painel 2), 1-3 e 4-1 (Painel 3).

Prêmio: Horizon Beam Lv.1 (poder Smash Run)

1-3: Vença o modo All-Star no modo Easy

Dica: Não dá para usar personagens customizados neste modo. Utilize o personagem com que mais se identifique e mãos à obra. Saiba administrar bem os itens (pule o portal para alcançá-los sem entrar direto na arena) para que eles não acabem logo: Maxim Tomato lhe garante 50% de recuperação; a Fairy bottle, 100% (somente se estiver com dano maior que 100%); e o Special Heart Container, 999%.

Prêmio: Epona (troféu)

1-4: Crie um Mii Fighter no modo Custom

Prêmio: Football Helmet (chapéu)

1-5: No modo Smash, lute três vezes no estágio Rainbow Road

Prêmio: Peach + Birthday Girl (troféu)

1-6: Use o Final Smash de Kirby

Dica: Pode ser realizado no modo Training. Basta escolher o item Smash Ball para aparecer na arena.

Prêmio: Dream Land (estágio)



1-7: No modo Home-Run Contest, lance o Sandbag a uma distância maior ou igual a 984 pés

Dica: Use lutadores como Yoshi (o Down Air dá muito dano) ou Bowser, lance o Sandbag quando ele estiver com uma porcentagem de dano maior que 110%. Uma dica é usar o personagem Ness e seu Down Tilt ou seu Side B, PK Fire. Na hora de acertar com o taco, tente usar a ponta deste para uma distância maior (veja no Glossário sobre as partes de um golpes). Outra dica é usar o Ganondorf e aumentar o dano do Sandbag com Side Tilts e Neutral Tilts para um Neutral Special reverso (aperte B de costas para o alvo e vire na direção dele assim que começar o golpe). Lance-o a uma distância de 49.212 pés para desbloquear também o 4-1 (Painel 2), 1-2 e 3-2 (Painel 3).

Prêmio: Bonkers (estágio)



2-1: Faça um combo de 10x no modo Training

Dica: Uma tática fácil é, ao configurar o adversário com 999% de dano, usar Grab do Ness e golpear o adversário (A) consecutivas vezes. Inimigos como Samus, Kirby, Fox, Lucario e Ness lhe permitem ultrapassar a marca de 40 e até 100 combos, possibilitando-lhe liberar o Challenge 1-2 (Painel 2). Outra dica matadora é usar o personagem Lucario contra Bowser no estágio Corneria: Na parte de trás da nave, acione, de costas para Bowser, o Neutral Special de Lucario e, imediatamente, aperte o Start; alterne entre as porcentagens de dano 19% e 20% para que o contador de combo não cesse. Pode-se chegar até a 999% combos desse jeito.

Prêmio: Huge Header (Custom Move de Wii Fit Trainer)



2-2: Desbloqueie o personagem Ness

Dica: Jogue no modo Classic uma vez ou lute 10 partidas no modo Smash.

Prêmio: Magicant (estágio)

2-3: Colete 5 chapéus diferentes

Dica: Os itens aparecem randomicamente em diferentes modos do jogo, com a exceção dos desbloqueados em Challenges, que não contam aqui.

Prêmio: Lv.1 Strong Head (poder Smash Run)



2-4: Jogue o modo Target Blast pela primeira vez

Dica: Faça 200.000 pontos para liberar também os Challenges 5-7 (Painel 1) e 3-5 (Painel 3), ou destrua todos os alvos vermelhos para liberar o 3-1 (Painel 3).

Prêmio: Xerneas (Pokémon)



2-5: Jogue o modo Rival Smash pela primeira vez

Dica: Faça 50 KOs para liberar também os Challenges 2-3 (Painel 2) e 1-5 (Painel 3).

Prêmio: Super Mushroom Hat (chapéu)

2-6: Jogue o modo StreetSmash pela primeira vez

Dica: Não é preciso fazer StreetPass, apenas jogue no Practice Mode no menu do StreetSmash.

Prêmio: Lightning Falcon Kick (Custom Mo de Captain Falcon)

2-7: No modo Smash, lute 2 vezes no estágio Tortimer Island

Prêmio: Liftoff Lloid (Custom Move de Villager)

3-1: Obtenha 10 tipos de poderes Smash Run

Dica: Dentre os modos de obter poderes no Smash Run, estão: completando Challenges ou coletando sacolas com arco-íris de inimigos nocauteados neste modo. Obtenha todos os tipos de poderes para liberar também os Challenges 2-6 (Painel 2) e 5-5 (Painel 3).

Prêmio: Lv.2 Reflector (poder Smash Run)



3-2: Jogue o modo Trophy Rush pela primeira vez

Dica: Colete 3.000 moedas para liberar também os Challenges 5-1 (painel 1), 1-5 (painel 2) e 2-1 (painel 3).

Prêmio: Timmy & Tommy (troféu) / Golden Hammer

3-3: Use o Final Smash quando estiver jogando com o Pac-Man

Dica: Pode ser realizado no modo Training. Basta escolher a Smash Ball para aparecer.

Prêmio: PAC-MAZE (estágio)



3-4: Jogue o modo Home-Run Contest pela primeira vez

Dica: Lance o Sandbag a uma distância de 49.212 pés para desbloquear também o 1-7 (Painel 1), 4-1 (Painel 2), 1-2 e 3-2 (Painel 3)

Prêmio: Home-Run Bat (troféu)



3-5: No modo Smash, lute três vezes no estágio Reset Bomb Forest

Prêmio: Cragalanche the Mighty (troféu)

3-6: No modo Smash, vença 3 batalhas utilizando o personagem Captain Falcon

Dica: Fica mais fácil colocando um único personagem e em níveis bem baixos.

Prêmio: Mute City (estágio) / Golden Hammer

3-7: Desbloqueie o personagem Dark Pit

Dica: Complete o modo Classic com três personagens ou acumule um total de 50 lutas no modo Smash.

Prêmio: Dark Pit Staff (troféu)



4-1: Vença o modo Classic na dificuldade 3.0 ou superior

Dica: Vença na dificuldade 9.0 para liberar o Challenge 1-1 (Painel 3).

Prêmio: Master Hand (música)

4-2: Desbloqueie o personagem secreto Wario

Dica: Vença o modo 100-Man Smash ou acumule um total de 30 lutas no modo Smash.

Prêmio: WarioWare, Inc. (estágio)

4-3: Jogue o modo 100-Man Smash pela primeira vez

Dica: Vença-o dentro de 3 minutos para liberar também o Challenge 2-7 (Painel 2) e 2-3 (Painel 3).

Prêmio: Victini (Pokémon)

4-4: No modo Smash, use o personagem Villager três vezes

Prêmio: Balloon Fight (estágio)



4-5: Jogue o modo Endless Smash pela primeira vez

Dica: Faça 200 KOs para liberar também os Challenges 4-2 (Painel 2) e 5-4 (Painel 3).

Prêmio: Genesect (Pokémon)



4-6: Vença o modo 10-Man Smash

Dica: Abuse de Smashes e evite ser atacado. Vença dentro de 20 segundos para liberar também o Challenge 2-5 (Painel 3).

Prêmio: Zoroak (Pokémon)

4-7: Consiga pelo menos 20 KOs no modo 3-Minute Smash

Dica: Utilize um personagem de Specials apelões, como Link (Up Special) ou Donkey Kong e Kirby (Down Special). Faça 110 KOs para liberar o Challenge 1-6 (Painel 3).

Prêmio: Karate Joe (troféu)

5-1: Destrua 300 blocos no modo Trophy Rush

Dica: Esse contador é no geral, e não por partida, então, fique tranquilo que o tempo irá premiá-lo. Donkey Kong é um personagem bom para este modo (Down Special). Fique atento ao indicador amarelo no topo da tela para mudar de lado, escapando da esfera de raios.

Prêmio: Giant Bomb (Custom Move de Link)



5-2: No modo Smash, vença 3 batalhas utilizando o personagem Luigi

Dica: Fica mais fácil colocando apenas um oponente e em níveis bem baixos.

Prêmio: Luigi's Cap (chapéu)

5-3: No modo Smash, vença 2 batalhas com o personagem Ness

Dica: Siga a dica do Challenge 5-2 (Painel 1).

Prêmio: Mr. Saturn (troféu)

5-4: Jogue o modo Cruel Smash pela primeira vez

Dica: Faça 4 KOs para liberar também os Challenges 4-7, 5-3 (Painel 3).

Prêmio: Spiny Hat (chapéu) / Golden Hammer

5-5: Colete 3 roupas diferentes

Dica: Siga a dica do Challenge 2-3 (Painel 1).

Prêmio: Lv.1 Strong Body (poder Smash Run)



5-6: No modo Smash, vença 2 batalhas utilizando a personagem Zelda

Dica: Siga a dica do Challenge 5-2 (Painel 1).

Prêmio: Princess Zelda Wig (chapéu)



5-7: Faça 100.000 pontos no modo Target Blast

Dica: Utilize diferentes personagens para pegar o jeito (quanto mais golpes a bomba receber, mais dano ela causará), mas disfire um Smash no final para arremessar a bomba em um local estratégico, onde seja possível ganhar mais pontos.

Prêmio: Blast Box (troféu)

Painel 2

Prêmio ao completá-lo: Tutorial Pig (troféu)

1-1: Na batalha final do modo Smash Run, fique em primeiro lugar com 5 diferentes lutadores

Dica: Siga a dica do Challenge 1-2 (Painel 1).

Fique em primeiro com todos para liberar também os Challenges 1-3 e 4-1 (Painel 3).

Prêmio: Lv.2 Spinning Blades (poder Smash Run) / Golden Hammer



1-2: Faça um

combo de 40 golpes no modo Training

Dica: Use as dicas do Challenge 2-1 (Painel 1).

Prêmio: Beam Sword Agility Badge (equipamento)

1-3: Desbloqueie todos os personagens

Dica: Siga as dicas para desbloquear cada personagem nos Challenges 2-2 (Ness) e 3-7 (Pit), 4-2 (Wario) (Painel 1) e 3-5 (Mr. Game & watch) (Painel 2).

Prêmio: Menu 2 (Melee) (música)

1-4: Crie 3 diferentes personagens no modo Custom

Prêmio: Sprinter Agility Badge (equipamento) / Golden Hammer



1-5: Destrua 1.000 blocos no modo Trophy Rush

Dica: Este contador é no geral e não apenas em uma partida. Jogue diversas vezes, pois não dá para saber a quantidade de blocos destruídos. Siga a dica do Challenge 5-1 (Painel 1) para pontuar mais rapidamente.

Prêmio: Close Combat (Custom Move para Ike)



1-6: Faça 100 KOs no modo Smash

Dica: Lutar com personagens de nível mais baixo pode ser mais fácil.

Prêmio: Hyper Smasher Brawn Badge (equipamento)

1-7: Colete 150 troféus diferentes

Dica: Jogar no modo Trophy Rush lhe garantirá alguma facilidade, além dos outros modos.

Prêmio: Redd (troféu)

2-1: No modo Target Blast, faça uma soma total de 2.000.000 pontos entre todos os personagens

Dica: Siga a dica do Challenge 5-7 (Painel 1).

Prêmio: King Bob-omb (troféu)



2-2: Faça 5 hits no modo StreetSmash

Dica: Uma dica é colocar um 3DS no modo Sleep com o jogo ativo (com um cartucho físico), e outro 3DS no modo Sleep na tela do menu inicial (sem o jogo) (gerencie os títulos de StreetPass, caso não funcione). Espere pela luz verde, abra o StreetSmash e você terá um hit. Feche o game e coloque no outro console para que receba mais um hit. Dá para conseguir até 2 hits por dia (até as 00:00) desse modo.

Prêmio: Lv.2 Shinespark (poder Smash Run)

2-3: Faça 10 KOs no modo Rival Smash

Dica: Atente para a pontuação do seu oponente que é subtraída da sua no final. Escolha personagens fortes, como Donkey Kong ou Bowser, para fazer mais KOs e evitar ser jogado para fora da arena facilmente. Repetir o Up Special de Ike e Lucina nas bordas funciona bem também. Faça 50 KO para liberar também o Challenge 1-5 (Painel 3).

Prêmio: KO

Healer Protection Badge (equipamento)



2-4: No modo Smash, batalhe 3 vezes no estágio Living Room

Prêmio: Golden Retriever (troféu)

2-5: Faça 10 KOs arremessando inimigos em outros no modo StreetSmash

Dica: Dá para completar esta Challenge através do modo Practice sem a necessidade de ter hits. Quanto mais personagens (12 é uma boa quantidade) escolher para lutar, melhor.

Prêmio: Mugly (troféu)



2-6: Obtenha 25 tipos de poderes Smash Run

Dica: Siga a dica do Challenge 3-1 (Painel 1). Obtenha todos os poderes para liberar o Challenge 5-5 (Painel 3).

Prêmio: Lv.2 Instant Drop (poder Smash Run)

2-7: Vença o modo 100-Man Smash

Dica: Utilize um personagem que tenha um Special rápido e eficiente, como Link, Young Link (Up Special), Donkey Kong ou Kirby (Down Special), por exemplo. Vença dentro de 3 minutos para liberar também o Challenge 2-3 (Painel 3).

Prêmio: Auto-Healer Brawn Badge (equipamento)



3-1: Revele 99% do quadro durante a apresentação dos créditos

Dica: Os quadros aparecem no final dos modos Classic ou All-Star. Acerte os blocos com os nomes das pessoas que trabalharam no jogo em posições estratégicas: privilegie os espaços em que o quadro ainda não estiver totalmente revelado. Aproveite para pegar itens como Cogumelo ou bombas para dar aquela forcinha. O percentual fica disponível na parte inferior da tela de cima enquanto estiver jogando.

Prêmio: Credits (música)

3-2: Vença o modo Classic com 5 personagens

Dica: Escolha um nível de intensidade mais baixo para ter menos trabalho.

Prêmio: Master Hand (troféu)

3-3: No modo

Smash, lute 3 vezes no estágio Find Mii

Prêmio: Dark Emperor (troféu)



3-4: No modo Smash, vença 5 batalhas com Meta Knight

Dica: Siga a dica do Challenge 5-2 (Painel 1).

Prêmio: High-Speed Drill (Custom Move de Meta Knight)



3-5: Desbloqueie o personagem Mr. Game & Watch

Dica: Complete o modo Classic com 10 personagens ou batalhe em 90 partidas no modo Smash.

Prêmio: Flat Zone 2 (estágio)

3-6: Vença o Master Core

Dica: Escolha um nível de intensidade igual ou superior a 5.1 e você desafiará Master Coe assim que ambos Master Hand e Crazy Hand tomarem 75% de dano. Nesta hora, aparecerá uma nova forma, que se transformará em outras, a depender da dificuldade escolhida: "Master Giant" (forma humana, para intensidades elevadas), "Master Beast" (escorpião, em níveis mais moderados), "Master Edges" (espadas, em todas as intensidades) e "Master Core", que sempre aparece. Assim que ele assumir a forma "Master Shadow", será a hora de atacá-lo, e, quando virar a forma "Master Core", bata-o até derrotá-lo. Não espere muito para nocauteá-lo quando este momento chegar.

Prêmio: Master Core (música)

Não é possível usar o Golden Hammer



3-7: No modo StreetSmash, faça 20 KOs por contra-ataque

Dica: No modo Practice, segure o botão R e espere seu inimigo atacar. Neste momento, pressione A (ainda com o R pressionado) e uma direção. Se tudo der certo, seu Token irá piscar e um golpe será dado. Não é tão fácil de conseguir, então seja persistente.

Prêmio: First Striker Agility Badge (equipamento)



4-1: Lance o Sandbag a 1.968 pés no modo Home-Run Contest

Dica: Siga as dicas do 1-7 (Painel 1).

Lance-o a uma distância de 49.212 pés para desbloquear também o 1-2 e 3-2 (Painel 3)

Prêmio: Home-Run Bat Agility Badge (equipamento)



4-2: Consiga 30 KOs no modo Endless Smash

Dica: Utilize personagens mais robustos, como Donkey Kong (Down Special) para fazer mais KOs com facilidade. Faça 200 KOs para liberar também o Challenge 5-2 (Painel 3).

Prêmio: Fire Stingray (troféu)

4-3: Jogue o modo Smash Run 5 vezes

Dica: Vença as últimas batalhas com 5 personagens diferentes para liberar os Challenges 1-2 (Painel 1) e 1-1 (Painel 2).

Prêmio: Lv.2 Horizon Beam (poder Smash Run)



4-4: Desbloqueie todos os estágios

Dica: Libere os Challenges 1-6, 1-7, 2-2, 3-3, 3-6, 4-2, 4-4 (Painel 1), 3-5 (Painel 2).

Prêmio: Tortimer Island (troféu)

4-5: Jogue 10 horas em modos multiplayer (total de gameplay multiplicado pelo número de participantes)

Dica: Quanto maior a quantidade de amigos estiver jogando no modo Smash, maior a multiplicação para o contador de horas jogadas.

Prêmio: Knuckle Joe (troféu) / Golden Hammer

4-6: No modo Smash, vença 10 batalhas com Samus

Dica: Siga a dica do Challenge 5-2 (Painel 1).

Prêmio: Samus's Helmet (chapéu)

4-7: Colete 15 Custom Moves diferentes

Dica: Primeiro, você deve coletar 15 itens customizáveis no modo Trophy Rush para liberar os ataques especiais. Challenges e os modos singleplayer garantem aleatoriamente Custom Moves.

Prêmio: Smash Ball Attractor Agility Badge (equipamento)



5-1: Colete 5 roupas diferentes

Dica: Siga a dica do Challenge 2-3 (Painel 1).

Prêmio: Spartan Helmet (chapéu)

5-2: Faça 300 KOs no modo Smash

Dica: Siga a dica do Challenge 1-6 (Painel 2).

Prêmio: Critical Hitter Brawn

Badge (equipamento)

5-3: Jogue o modo Home-Run

Contest com 15 personagens

Dica: Lance o Sandbag a uma distância de 49.212 pés para desbloquear também o 1-7 (Painel 1), 4-1 (Painel 2), 1-2 e 3-2 (Painel 3).

Prêmio: Quick Batter Brawn Badge (equipamento)



5-4: Crie 8 Mii Fighters no modo Custom

Prêmio: Top Hat (chapéu)

5-5: Colete 10 chapéus diferentes

Dica: Siga a dica do Challenge 2-3 (Painel 1).

Prêmio: Plate Armor (roupa)

5-6: Vença o modo All-Star na dificuldade normal

Dica: Siga as dicas do Challenge 1-3 (Painel 1).

Prêmio: Medusa, Queen of the Underworld (troféu)



5-7: Acumule um total de 8 horas de jogo

Dica: Não é necessário jogar sem pausar, todo o tempo em que estiver com o jogo ligado (mesmo em sessões diferentes) será contado.

Prêmio: Melotta (Pokémon)

Painel 3

Prêmio ao completá-lo: Gold Bone (troféu)

1-1: Vença o modo Classic no nível 9.0 ou superior

Dica: Aqui você deverá usar um personagem com que se identifique mais, com algumas customizações para incrementá-lo. Uma dica é usar um Ganondorf customizado com o máximo de defesa, como garantia do pouco risco de levar KOs.

Prêmio: Guardian (troféu)

Não é possível usar o Golden Hammer



1-2: Lance o Sandbag a 3.280 pés de distância no modo Home-Run Contest

Dica: Siga as dicas do 1-7 (Painel 1). Lance-o a 49.212 pés para liberar o Challenge 3-2 (Painel 3).
Prêmio: Lv.3 Ore Club (poder Smash Run)



1-3: No modo Smash Run, fique em primeiro lugar em 20 batalhas finais

Dica: Siga a dica do Challenge 1-1 (Painel 2). Vença com todos os personagens para liberar o Challenge 1-1 (Painel 2) e 4-1 (Painel 3).

Prêmio: Lv.3 Dual Cyclone (poder Smash Run)
Não é possível usar o Golden Hammer

1-4: Crie 10 personagens customizáveis no modo Custom

Prêmio: Air Defender Protection Badge (equipamento)

1-5: Faça 50 KOs no modo Rival Smash

Dica: Siga a dica do Challenge 2-3 (Painel 2).
Prêmio: Lv.3 Health Recovery (poder Smash Run)



1-6: Faça 110 KOs no modo 3-Minute Smash

Dica: Siga as dicas do Challenge 4-7 (Painel 1).
Prêmio: Crouch Healer Protection Badge (equipamento)

1-7: Obtenha todas as roupas personalizáveis, chapéus e Custom Moves

Dica: Podem ser pegos em diferentes modos. Há, no total, 12 roupas (4 para cada Mii), 48 chapéus Custom Moves (8 para cada personagem, com exceção dos Miis e da personagem Palutena, que já vêm com todos liberados).

Prêmio: Evie (troféu)

2-1: Destrua 3.000 blocos no modo Trophy Rush

Dica: Este contador é no geral e não apenas em uma partida. Jogue diversas vezes, pois não dá para saber a quantidade de blocos destruídos. Siga a dica do Challenge 5-1 (Painel 1) para pontuar mais.

Prêmio: Exploding Popgun (Custom Move de Diddy)



2-2: Vença o modo Classic com todos os personagens

Dica: Escolha um nível de intensidade mais baixo para ter menos trabalho.

Prêmio: Crazy Hand (troféu)
Não é possível usar o Golden Hammer

2-3: Vença o modo 100-Man Smash dentro de 3 minutos

Dica: Siga a dica do 2-7 (Painel 2).

Prêmio: Effortless Blade (poder especial de Marth)

2-4: Alcance o total de 31 milhas andadas com todos os personagens

Dica: O multiplayer é uma boa para multiplicar os contadores. Caso queira saber o quanto já andou no total, dá para consultar no Fighter Records, dentro de Records da seção Vault. Cada milha equivale a 5.280 pés.

Prêmio: Speed Walker Brawn Badge (equipamento) / Golden Hammer

2-5: Vença o modo 10-Man Smash dentro de 20 segundos

Dica: Utilize personagens rápidos, porém fortes, para este Challenge. Mantenha sequências de um mesmo golpe com bom alcance e alto knockback.

Prêmio: Quick Smasher Protection Badge (equipamento)

2-6: Some um combo de 400 golpes entre todos os personagens no modo Training

Dica: Siga as dicas do Challenge 2-1 (Painel 1) para já ganhar mais pontos.

Prêmio: Leaper Agility Badge (equipamento)

2-7: Complete o modo All-Star com todos os personagens

Dica: Utilize o modo Easy para vencer mais facilmente.

Siga as dicas do Challenge 1-3 (Painel 1).

Prêmio: Regal Crown (chapéu)

Não é possível usar o Golden Hammer

3-1: Destrua todos os alvos vermelhos no modo Target Blast

Dica: Destruir os 15 alvos vermelhos (que inclui troféus ou itens) não é tarefa fácil (utilize um Golden Hammer se não quiser ter muita dor de cabeça). Use um personagem médio, como Mario, e até mesmo personagens como Ganondorf ou Kirby. Siga também a dica do Challenge 5-7 (Painel 1).

Prêmio: Steampunk Getup (roupa)



3-2: Alcance um somatório total de 49.212 pés de distância no modo Home-Run Contest

Dica: Siga as dicas do Challenge 1-7 (Painel 1) para alcançar um somatório alto.

Prêmio: Sandbag (troféu)

3-3: Colete 500 troféus diferentes

Dica: Jogar no modo Trophy Rush lhe garantirá alguma facilidade além dos modos tradicionais.

Prêmio: Luigi (With Poltergust 3000) (troféu) / Golden Hammer



3-4: Vença o modo Solo 10-Man Smash com todos os personagens

Dica: Não é necessário vencer com todos os Miis. Siga a dica do Challenge 4-6 (Painel 1).

Prêmio: Kat & Ana (troféu)

3-5: Faça um escore de 200.000 pontos no modo Target Blast

Dica: Siga a dica do Challenge 5-7 (Painel 1).

Prêmio: Explosive Punch (golpe especial de Mario)



3-6: Vença o modo Solo 100-Man Smash com todos os personagens

Dica: Siga a dica do 2-7 (Painel 2).

Prêmio: Shadow (troféu)

3-7: Jogue por 50 horas coletivas (gameplay x participantes)

Dica: Siga a dica do Challenge 4-5 (Painel 2).

Prêmio: Color TV-Game 15 (troféu)

4-1: Fique em primeiro lugar na última batalha do modo Smash Run com todos os personagens

Dica: Siga a dica do Challenge 1-2 (Painel 1).

Prêmio: Lv.3 Shuffle (poder Smash Run)

4-2: Faça um somatório de 6 milhas pulando com todos os personagens

Dica: Idem ao Challenge 2-4 (Painel 3), porém, aqui com pulos no lugar de passos.

Prêmio: Lv.3 High Jump (poder Smash Run)



4-3: Jogue o modo Target Blast com todos os personagens

Prêmio: Dark Train (troféu)

4-4: Faça 20 KOs lançando inimigos em outros no modo StreetSmash.

Dica: Siga as dicas do Challenge 2-5 (Painel 2)

Prêmio: Koopa Troopa (Green) (troféu)

4-5: Faça um combo de 100 no modo Training

Dica: Use as dicas do Challenge 2-1 (Painel 1).

Prêmio: Protective Gear (roupa)

4-6: Alcance um total de 20 horas de jogo ligado

Dica: Idem ao Challenge 5-7 (Painel 2).

Prêmio: Princess's Crown (chapéu) / Golden Hammer

4-7: Faça 4 KOs no modo Cruel Smash

Dica: Use o Up Special de Kirby até os inimigos chegarem a 100-120%, e, então, use o Down Special para arremessar os adversários. Utilizar o Up Special de Ike ou Lucina nas bodas é bem útil também.

Prêmio: Lion Hat (chapéu)

5-1: Vença o modo All-Star no modo Hard

Dica: Siga as dicas do Challenge 1-3 (Painel 1).

Prêmio: Nintendoji (troféu)

5-2: Faça 1.000 KOs no modo Smash

Dica: Siga a dica do Challenge 1-6 (Painel 2).

Prêmio: Moon Launcher Brawn Badge (equipamento)

5-3: Faça 2 KOs no modo Cruel Smash

Dica: Siga as dicas do Challenge 4-7 (Painel 3).

Faça 4 KOs para liberar o Challenge 4-7 (Painel 3).

Prêmio: Shield Exploder Protection Badge (equipamento)

5-4: Faça 200 KOs no modo Endless Smash

Dica: Siga as dicas do Challenge 4-2 (Painel 2).

Prêmio: Lv.3 Launch Ring (poder Smash Run)



5-5: Colete todos os poderes Smash Run

Dica: Há 176 poderes Smash Run para coletar (44 com 4 níveis cada). Há mais chances de obter novos poderes ao completar Challenges e vencendo inimigos fortes como Bonkers ou Clubberskulls. Siga a dica do Challenge 3-1 (Painel 1).

Prêmio: Prince Hat (chapéu)



5-6: Vença o modo All-Star com todos os 15 lutadores

Dica: Utilize o modo Easy para vencer mais facilmente. Siga as dicas do Challenge 1-3 (Painel 1).

Prêmio: Prince Hat (chapéu)



5-7: Colete 600 troféus únicos

Dica: Jogar no modo Trophy Rush lhe garantirá alguma facilidade além dos modos tradicionais.

Prêmio: Wentworth (troféu)
modo Trophy Rush lhe garantirá alguma facilidade além dos modos tradicionais.
Prêmio: Wentworth (troféu) 



por *Hugo H. Pereira*

Revisão: *Jaime Ninice*
Diagramação: *Fábio Hamada*



Mais forte que Rocky e mais rápido que Usain Bolt: atrepele a tudo e a todos com o nosso guia de Smash Run!

3, 2, 1, CORRE! Não perca mais nenhum minuto e aprenda a tirar o máximo proveito dos cinco minutos que você tem para percorrer o labirinto de Smash Run!

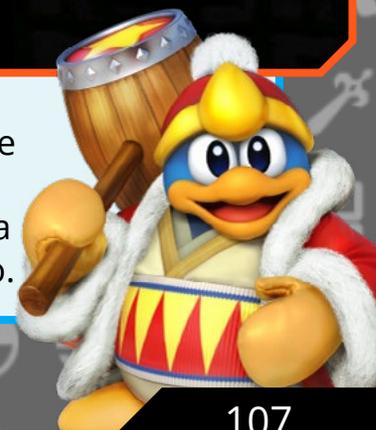
Smash Run, o modo exclusivo do 3DS, foi um tanto controverso (talvez não tanto quanto o Smash Tour): pessoas detestaram por, apesar de ser um multiplayer, passarem-se cinco minutos sem qualquer interação com os demais oponentes, para, então, enfrentá-los por um minuto ou menos. Outras pessoas (eu incluso) caíram de amores pelo modo, simplesmente por poder enfrentar diversos inimigos de franquias diferentes, competir por high scores e pela imprevisibilidade, já que uma partida jamais é igual à anterior.



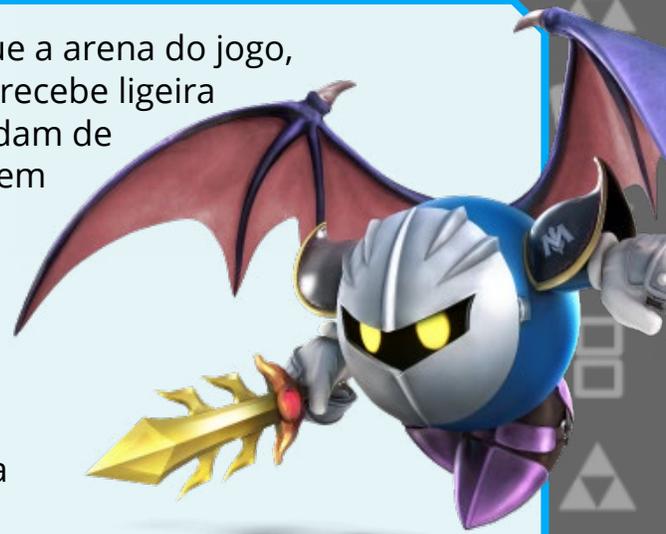
De qualquer forma, quer você odeie ou quer você adore, invariavelmente, acabará jogando partidas de Smash Run – seja para enfrentar aqueles amigos viciados no modo (eu incluso) ou simplesmente para desbloquear os famigerados golpes customizáveis. Sendo assim, organizamos aqui as principais estratégias e dicas para você dominar o modo, qualquer que seja o motivo escolhido para jogá-lo.

Em suma, o seu objetivo no Smash Run é simples: navegando por um massivo labirinto, o jogador precisa derrotar inimigos, abrir tesouros, derrotar mini-chefes, participar de eventos e desafios, tudo para coletar o máximo de amplificadores dos seus status num limite de cinco minutos. Passado o tempo, os quatro participantes são jogados em um desafio randômico, que pode ser uma batalha de um minuto com várias condições malucas, uma escalada ou uma corrida (ambas as duas últimas contendo obstáculos).

A parte inicial de Smash Run, em sua essência, é bem parecida com Punch-Out!! Não, não é necessário nocautear oponentes de esteriótipos das mais diversas nacionalidades, mas sim aprender o padrão de movimentação dos seus rivais através de pequenas dicas visuais que eles fornecem. Como saber se o Eggrobo vai apenas soltar um pequeno tiro ou se vai lançar seu grande laser? Como saber se o Clubberskull irá utilizar seu ataque giratório ou as suas porradas no chão enquanto anda? Tudo é percebido numa curta animação logo antes de atacarem – tal qual os demais lutadores do jogo.



Uma das principais coisas a se manter em mente é que a arena do jogo, embora sua estrutura, de forma geral, seja a mesma, recebe ligeira mudanças a cada partida. Plataformas flutuantes mudam de lugar ou desaparecem por completo, canhões aparecem ou deixam de existir, as plataformas à esquerda e à direita da plataforma central podem ou não flutuar ao subir nas mesmas e a torre, no canto superior direito do mapa, pode até mesmo não estar lá.



Além disso, apesar do layout mudar ligeiramente, é preciso ter uma boa rota planejada pelo labirinto para não perambular sem nenhum foco, afinal, só temos cinco minutos para explorar essa arena massiva. Correr para um dos quatro cantos mais próximos do estágio é sempre uma boa alternativa, visto que monstros mais fortes se escondem lá e inimigos poderosos equivalem a melhores recompensas e boosts de status mais fortes.

Enquanto corre pelo mapa, eventos randômicos podem surgir, mas alguns deles têm certos padrões. A "Treasure trove", por exemplo, sempre aparece no mesmo local (indicado no mapa mais abaixo), Bosses aparecem em alguns locais predefinidos e certos eventos dá para se preparar para tirar o máximo proveito (como ativar Spinning Swords quando ocorrer "Souflee Fest" ou aparecerem Sneaky Spirits).



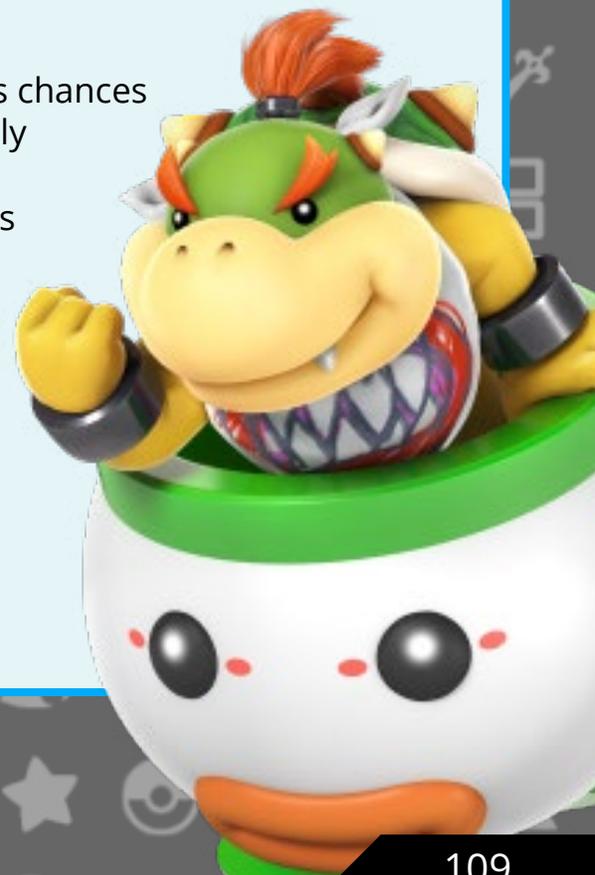
Saber equipar-se bem também é muito importante. Não é à toa que personagens customizados são permitidos no Smash Run: eles têm grandes vantagens se montados da forma certa, tanto em termos de equipamento quanto em termos de poderes utilizados exclusivamente no modo.



Para mais dicas do modo, equipamentos e sobre os inimigos mais pentelhos, não deixem de conferir a seção dedicada à ele na nossa matéria “De Alph a Zelda: 75 Dicas para os novos Super Smash Bros.”, também nesta edição!



- 1) - Estrela dourada:** Local do Treasure Trove durante o evento especial (ela aparece por um tempo limitado para que o jogador a alcance. Lá se encontram 3 baús!
- 2) - Estrelas arredondadas cor-de-arco-íris:** Nestes locais se encontram power ups em abundância, seja na forma de desafios, de power ups flutuando ou na forma de inimigos poderosos!
- 3) - Portas vermelhas:** Os locais indicam onde há grandes chances (porém sem garantias) de se encontrarem as “Other Wordly Doors”, que levam os jogadores aos micro-desafios.
- 4) - Círculos com setas vermelhas:** Ambas as plataformas podem (ou não) se elevar quando o jogador subir nas mesmas. Caso subam, prepare-se para um curto desafio com prêmios. Cuidado para não cair, pois pela área ao redor sempre se encontram mais poderes, tesouros e portas de desafios.
- 5) - Retângulo roxo à direita:** Nessa seção lateral da arena sempre se encontram muitos power ups, tesouros, portas de desafios, mini bosses (geralmente Reapers) e inimigos bônus, como Sneaky Spirits, Iridescent Glint Beetle e Souffles. 





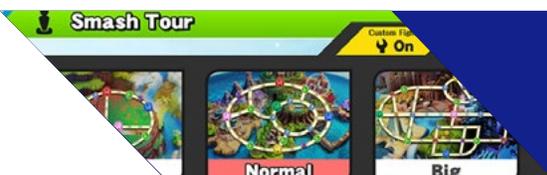
MODOS DE JOGO
Entenda cada modalidade de jogo **111**



ESTÁGIOS
Descubra os segredos de cada ringue **120**



CHALLENGES
Complete todos os desafios com prêmios **144**



SMASH TOUR
Lidere as competições em tabuleiro **171**



EVENTS
Supere cada desafio do modo event **180**

Conteúdo WiiU

*por Jaime Ninice**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Fábio Hamada*

WiiU

Um passeio por cada um dos modos de Super Smash Bros. (Wii U)

E aí blasters? Animados com o mais recente Super Smash Bros. e suas milhares de coisas para fazer? Reunimos aqui um apanhado de todos os modos existentes no game, para que você desbrave cada cantinho, e conheça ainda mais sobre eles. Além de destrincharmos as características de cada um, também apresentamos algumas dicas sobre eles. Aproveite!

Smash

Smash

O tradicional modo Smash para até 4 jogadores é também o que pode se tornar mais complexo. Com as mesmas regras de antes, como itens ajustáveis em quantidades e tipos, definição por tempo, estoque de vidas ou moedas, escolha de estágios, entre outros, o modo Smash é o que mais vai fazer tremer a sua sala com muitas partidas entre amigos para ver quem manda melhor nas pistas de batalha.



8-Player Smash

Se o modo Smash já garantia muita diversão, imagine juntar até 8 amigos para partidas de tirar o fôlego e a concentração. A dica é usar uma TV grande, pois, com tanta confusão na tela, é possível que você não saiba mais quem é o seu personagem nos 20 primeiros segundos.



Special Smash

Neste modo, você pode jogar o modo Smash reunindo algumas customizações bem bacanas, como jogar com todos os personagens gigantes, diminuindo a aceleração da gravidade, fixando a câmera, entre outros.



Online

With Friends

Escolha jogar com um ou dois jogadores em acirradas partidas online. Você pode criar uma sala e convidar os amigos ou entrar na de alguém. O legal deste modo é poder usar o chat do GamePad do Wii U (aperte + pára ativá-lo/destravá-lo) para bater um papinho antes de cada luta.

With Anyone

As partidas com qualquer pessoa estão mais ágeis e funcionais. Aproveite.

For Fun

Neste modo mais livre, no qual os registros de batalhas não são levados a um contador, todos os itens estão disponíveis e diversos estágios podem aparecer.

Smash

Disputa comum entre dois, três ou quatro jogadores.

Team Smash

Você pode batalhar em grupos (2x2, 1x3, 3x1, 4x4) ao usar diferentes cores de uniforme. Também é possível jogar com um amigo usando o mesmo console.

For Glory

Este é o modo para registro de recordes e também para competições entre gamers sérios (ou não). Os cenários escolhidos pela máquina (ou randômicos, já que não é possível escolher o cenário), seguem o estilo chapado, sem obstáculos ou plataformas. Aqui não há itens e deve-se jogar com um estoque de duas vidas dentro de um limite de tempo de cinco minutos.

Smash

Disputa normal entre até quatro jogadores.

Team Smash

Batalhe em grupos (2x2, 1x3, 3x1, 4x4) através de cores distintas de uniforme. Você também pode jogar com um amigo ao lado.

1-on-1

Batalhas normais de um contra um, para você desenvolver bem o mano a mano.

Dica geral para o "With Anyone": Caso venha a desconectar-se no meio de uma partida, você só poderá, como punição, esperar 10 minutos para voltar a jogar.



Conquest

Um modo em que times selecionados disputam vitórias acerca de modalidades como “Melhores atacantes”, “Luz vs Escuridão”, “Ataques aéreos”, entre outros, separados por localidades numa escala dentro do globo terrestre. Cabe ao jogador usar um dos personagens, divulgados neste modo, em uma das disputas do modo “With Anyone” para estar participando com seus placares. Ao final de cada ciclo temático, os jogadores que usaram tais personagens recebem um prêmio. Vitórias no modo For Glory, em batalhas 1-on-1, ganham 6 pontos; já as partidas Smash do modo For Fun ganham 10; e ainda neste modo as Team Battles podem garantir de 6 a 8 pontos.

Spectate

O modo espectador serve para você dar uma bisonhada nas partidas alheias e aprender um pouquinho as manhas do game, sem nenhum compromisso.

Spectate

Dá para apostar em personagens e times que você acha que irá ganhar. Você pode se basear nas porcentagens de vitórias que são mostradas abaixo de cada lutador. Um bom recurso para ganhar moedas sem a interferência da Receita Fiscal.



World Status

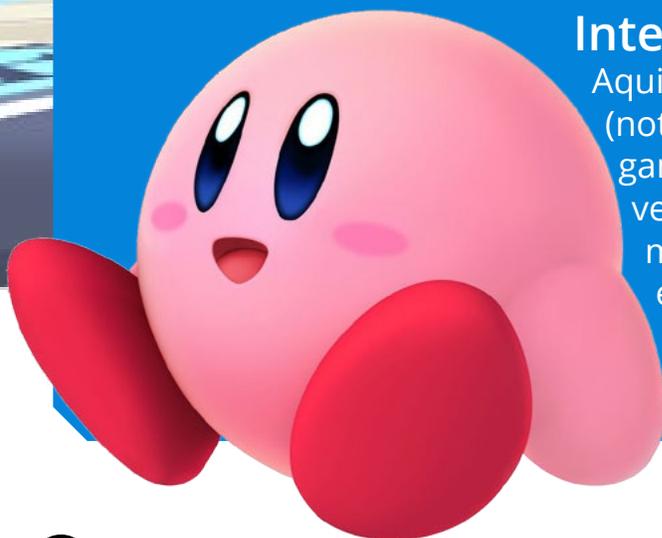
Uma visão geral do globo, com detalhes de onde estão ocorrendo as partidas em marcações brilhantes. Diversas batalhas prestes a começar (com um contador de segundos para o início) são mostradas por uma bandeirinha, permitindo-o assistir a elas como espectador.

Replay Channel

Assista a replays gravados de partidas, podendo escolher os estilos, modos de luta e personagens utilizados.

Internet Options

Aqui você pode ativar ou desativar o SpotPass (notificações do jogo via internet), o feedback de gameplay para a Nintendo, permitir que outros vejam seus replays, ajustar a sensibilidade do microfone (para conversas em salas de amigos) e editar o seu perfil, como símbolo usado, mensagem pessoal e de comemoração em luta (as Taunt Messages estão de volta!).



Smash Tour

O modo de tabuleiro do jogo está disponível para até quatro jogadores e está regado a muito conteúdo e diversão. Os turnos são constituídos de coleta a itens e personagens, que serão usados ao final de cada rodada em um dos modos do jogo.

Escolha entre três tipos de tabuleiros (quanto menor, mais batalhas ocorrem) e quantidade de turnos, que variam de 15 a 25 rodadas. Também dá para deixar as batalhas no modo automático, com seu personagem sendo controlado pela CPU.



Games & More

Vault

Trophies

Gallery

O modo de visualização de troféus, marca registrada da série, não poderia ficar de fora. E ele está bem completo. Visualize através da ordem obtida, por séries ou categorias (lutador, item, Pokémon, Assist Trophy etc).

Ao abrir cada troféu, você contará com uma descrição, jogos em que aparece, além da possibilidade de rotacioná-lo e dar zoom para mais detalhes. Há também a possibilidade de ver os troféus em prateleiras de suas respectivas franquias. Uma verdadeira enciclopédia nintendista em seu Wii U.



Hoard

O tabuleiro de Super Smash Bros. está gigantesco. Dá para mover em cada direção, dar zoom da forma que preferir, retirar o display explicativo e tirar foto. Um contador no canto inferior direito mostra a quantidade de troféus obtidos. Ideal para deixar a TV ligada e mostrar àquele seu amigo sua coleção virtual.



Trophy Rush

Assim como nos outros jogos da franquia, aqui você também terá onde gastar as suas moedas coletadas nas batalhas e desafios do game através de um minigame. Uma arena lisa e pequena, que desaparece às vezes, e um monte de caixas, blocos e bombas caindo para serem explodidas. Em determinados momentos, uma avalanche especial de pentágonos aparece e é a sua hora de coletar muitos troféus.

Dica: Dois jogadores podem dar mais conta dos pentágonos em um período menor. Utilizar especiais contínuos, como o de Donkey Kong, facilitarão o trabalho aqui. Tome muito cuidado com os raios que surgem continuamente em cada posição que estiver. Se possível, saia da mira assim que o sinal de atenção aparecer em um dos cantos no topo da tela.



Shop

Aqui você pode comprar troféus em uma estante, onde muitos dos itens aparecem com promoções de queima de estoque.

Replays

Você pode assistir e comentar os vídeos que gravou nesta opção.

Album

Aqui ficam as imagens tiradas durante as batalhas. É necessário um cartão SD para salvá-las.



Movies

Alguns filminhos estarão disponíveis para você assistir quando quiser.

Sounds

Ouçã e favorite qualquer das milhares de músicas do jogo e sons dos personagens.

Records

Recordes de batalha por personagem, como tempo de jogo; distância percorrida com determinado personagem; status gerais do jogo, como número total de batalhas feitas; tempo jogado em grupo; além de “platinagens”, como data e hora em que terminou o modo Classic pela primeira vez, que batalhou 10 vezes, entre outros. Está tudo aqui.

Tips

Sabe aquelas dicas que aparecem minutos antes de iniciar uma partida, na tela de loading? Pois é, todas elas podem ser conferidas aqui.

Masterpieces

Os tão seletos minigames dos principais títulos estrelados estão aqui. Não se trata de nenhum NES Remix, mas salva pelas demos disponíveis (jogáveis por um limitado período) e opção de compra na eShop.



Solo

Classic

Escolha um nível de intensidade (1.0 a 9.0, assim como no 3DS) e enfrente personagens selecionados em um tabuleiro através de cinco rounds, uma batalha contra vários Miis, um chefe (Master Hand e Crazy Hand) e uma tela de créditos. Você dispõe de duas vidas e cinco minutos.



Stadium

Home-Run Contest

O modo de arremesso do saco de pancadas está de volta. A dica de usar o Yoshi (saudades Super Smash Bros. Mellee) permanece, mas o Ganondorf possui uma carta na manga ainda maior (ver o Guia de Challenges, desafio 6-12).

Group

Alguns dos principais desafios encarados no modo Single Player podem ser jogados com a ajuda de um amigo local. Com diferenças, você pode embarcar nos modos Classic, Events, All Star e Stadium.

Amiibo

Os bonequinhos famosos da Nintendo podem ser treinados e gerenciados a partir deste menu.



Custom

Crie um lutador Mii (que pode ser lutador, espadachim ou atirador), a partir de um Mii existente ou customize seus lutadores principais.

Stage Builder

Um modo de construção de estágios, com diversos itens a sua disposição, como tamanho, cenário de fundo, azulejos, pincel de traçado, entre outros.



Options

Opção para modificar controles, som, opções de internet e músicas.

Challenges

Este não se consolida como um modo, mas como um quadro em que ficam todas as "platinagens" ou etapas cumpridas dentro do jogo. Dá para usar martelos para quebrar aquelas mais difíceis, e também para se guiar nas pré-quebradas. Para mais informações, veja o Guia de Challenges.



3DS

A conectividade de Super Smash Bros. não tem limites. Você pode usar seu 3DS como controle em Super Smash Bros. for Wii U. Basta se conectar através desta opção e, voilá, você já estará controlando os personagens na tela. Ideal para ninguém ficar de fora por falta de controles na casa de amigos. Só não nos pergunte o porquê da necessidade de ter que possuir o cartuchinho de 3DS para esse feitoio.

Manual

Não temos mais aquela caixa pesadinha dos games, que continham, além de manual, muitos panfletos e promoções de Revistas e Clubes afora. Mas contamos com um bom e completo manual online. Nele podem ser consultadas desde informações mais gerais, como controles suportados, guias para principiantes, até aquelas mais específicas como guias de modos (como este aqui xP) até golpes de lutadores. 



WiiU

*por Italo Chianca e Jaime Ninice**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Fábio Hamada*

Conheça os 46 Estágios HD de Super Smash Bros. for Wii U

E agora vamos ao momento mais belo de todos em Super Smash Bros. for Wii U: os estágios, cenários para as nossas mais animadas pancadarias. São 42 deles, baseados em séries consagradas da Nintendo e de outras empresas como a SEGA, Namco e Capcom. Repletas de grande qualidade e estilo, a diversão rolará solta, e em HD, através destes locais mais do que privilegiados: palco de disputas no braço entre as maiores estrelas do mundo dos videogames. Segure-se nessa!

Battlefield (Smash Bros.)

Palco de disputas épicas entre grandes nomes dos videogames desde o surgimento da série, Battlefield deixa de ser apenas mais um estágio de dicas e se torna um dos estágios favoritos dos competidores, devido a sua configuração praticamente plana, com apenas três plataformas. Seu ciclo de dia, tarde e noite embeleza os embates no palco flutuante.

Origem: Super Smash Bros. Melee (GC — 2001) (exclusiva do singleplayer no primeiro Smash Bros — N64)

Tamanho: Pequeno

Estratégia: Da mesma forma que na versão para 3DS, seu foco será mesmo na luta, já que não há tantos obstáculos, mas deverá se manter no meio para se proteger de ataques aéreos, além dos Smashes, que podem ser fatais nas extremidades.

Versão 8-Player Smash: Não há alterações



Big Battlefield (Smash Bros.)

A clássica plataforma flutuante ganha contornos grandiosos nessa versão aumentada. Mais extenso, o cenário praticamente duplica de tamanho e ganha mais plataformas (6 no total) no campo de batalha, ideal para as lutas com até oito jogadores.

Origem: Super Smash Bros. for Wii U (Wii U — 2014)

Tamanho: Médio

Estratégia: As mesmas dicas da Battlefield valem aqui, e você não precisa se preocupar tanto com as extremidades, pois custará a chegar em uma delas. É possível desferir Down Air como os de Zero Suit Samus e Sheik na parte superior por um ângulo que chega até o solo da fase. É uma manobra precisa, mas que acerta aqueles que sentem protegidos de ataques aéreos por estarem embaixo.

Versão 8-Player Smash: Não há alterações



Final Destination (Smash Bros.)

Uma plataforma e muita ação. Final Destination é um dos palcos temáticos mais clássicos de toda a série. Presente desde os primórdios da série, o cenário é um dos favoritos nas disputas, principalmente nos torneios competitivos. Os efeitos solares e oceânicos enchem os olhos de quem assiste, alternando entre diferentes cores e fundos. Sua forma funciona tão bem, que todos os estágios ganharam sua versão Final Destination, livre de obstáculos, trazendo “justiça” para os combates.

Origem: Super Smash Bros. Melee (GC — 2001) (exclusiva do singleplayer no primeiro Smash Bros — N64)
Tamanho: Pequeno
Estratégia: Não há muita estratégia para essa fase além de contar com suas habilidades de combate. O centro da arena é obviamente mais seguro pela maior distância dos limites da fase.



Mushroom Kingdom U (Super Mario)

Baseado na primeira aventura de Mario em alta definição, o Mushroom Kingdom U lembra os jogos de plataforma 2D antigos da série. Homenageando o clássico estilo que consagrou o bigodudo da Nintendo com blocos, plataformas flutuantes e até canos, basta seguir seu ritmo, equilibrando-se sobre as plataformas e admirando as belas paisagens do Reino dos Cogumelos.

Origem: New Super Mario Bros. U (Wii U — 2012)
Tamanho: Médio (com variações)
Estratégia: Enquanto a primeira variação (Acorn Plains) é simples, Meringue Clouds tem um vazio central e lateral, Rocky-Candy Mines é uma plataforma plana ao estilo Final Destination e Slide Lift Tower pode ser bem perigosa quando se é empurrado pela plataforma verde (não subestime-a). Tome cuidado com espinhos de gelo, Urichin e outros feitiços de Magikoopa. Nabbit também aparece para prendê-lo em seu saco e tentar levá-lo para fora da arena. É mais fácil libertar-se dele em relação a itens como Beetle e Boss Galaga e você também pode jogá-lo pra fora da arena.



Mario Galaxy (Super Mario)

Os fãs de Dragon Ball Z podem até se confundir, mas o planetóide arredondado não é o planeta onde Goku treinava com o senhor Kayo. Em Super Mario Galaxy, o jogador enfrentará seus adversários num cenário com forte efeito da gravidade. O estágio é baseado em Gateway Galaxy, de Super Mario Galaxy (Wii), embora a Starship Mario e a Bowser Airship de Super Mario Galaxy 2 (Wii) apareçam em vários momentos durante os confrontos.

Origem: Super Mario Galaxy (Wii — 2010)

Tamanho: Médio

Estratégia: Tenha cuidado com as extremidades, não dá para dar a volta no planeta como fazíamos no jogo original, elas escondem o jogador e denunciam que o fim está próximo. No mais, pode-se tirar proveito da disposição das plataformas do cenário em meio a todo o verde.

Versão 8-Player Smash: Naves e astros ao fundo não estarão mais presentes



Delfino Plaza (Super Mario)

Com saudade de passar as férias na ilha tropical de Super Mario Sunshine? Seus problemas acabaram. Baseado no jogo lançado em 2002 para o GameCube, Delfino Plaza surge como um estágio para grandes combates, em que os jogadores batalham em uma plataforma flutuante que leva os personagens por um passeio pela cidade. Vale destacar o visual exuberante do paraíso em alta definição.

Origem: Super Mario Sunshine (GC — 2002), estreia em Super Smash Bros. Brawl (Wii)

Tamanho: Médio (com variações)

Estratégia: Mesmo quando a fase pausa, não há obstáculos. Apenas fique ligado no decolar da plataforma central, pois você pode ficar pra trás.

Aqui há vários momentos de estratégias diferentes, desde uma ilha plana até canos verdes acima da água.



Mario Circuit (Mario Kart)

Baseado na icônica pista Mario Circuit, de Mario Kart 8, este estágio ocorre em um conjunto de plataformas que se movem ao redor da pista, que pela sua antigravidade, às vezes está do lado ou em cima do jogador, parando em alguns pontos específicos, algo bastante similar ao que vemos em Mute City. Shy Guys ainda passam em alta velocidade, saltando em rampas para acertar o jogador.

Origem: Mario Kart 8 (Wii U — 2014), estreia em Super Smash Bros. Brawl (Wii)

Tamanho: Pequeno (com variações)

Estratégia: Atente-se para a posição em que a pista está para ficar longe dos karts velozes que passarão em seu caminho. A depender da

orientação da gravidade, arremessar o adesário para cima ou para o lado o fará quicar no “chão”, por isso, cada segmento da fase exige repensar o lado para o qual você atacará. Fique ligado na plataforma central, pois ela poderá deixá-lo para trás.



Mario Circuit (Brawl)

Vindo direto de Super Smash Bros. Brawl, o primeiro estágio Mario Circuit é uma louca combinação de rampas e Shy Guys alucinados em karts mortais. O cenário fica localizado bem no meio de uma reta, tendo ainda rampas dos dois lados. Nele, não basta apenas acertar seu inimigo, é preciso desviar dos obstáculos o tempo todo, pois os malditos corredores coloridos passam por cima sem piedade.



Origem: Super Mario Kart (SNES — 1992), estreia em Super Smash Bros. Brawl

Tamanho: Médio

Estratégia: Pegando carona (!) nas dicas do cenário anterior, deve-se evitar os carros, que vêm em duas direções, de frente e de perfil. Para saber quando os Shy Guys virão, é só olhar o mapa no telão ao fundo do cenário. É possível também rebater os corredores em direção a seus adversários quando vierem pela pista de baixo.

Versão 8-Player Smash: Shy Guys nos karts não aparecerão para atrapalhar

Luigi's Mansion (Luigi's Mansion)

A mansão mal assombrada que foi palco da primeira grande aventura solo de Luigi retorna em grande estilo em Super Smash Bros. for Wii U. À luz de uma bela lua cheia, os personagens entram em combate pelos quartos e salão principal do estágio. A melhor parte deste é que ele é destrutível. Acertando os pilares que sustentam a mansão, é possível colocá-la abaixo, derrubando parte por parte, até ficar apenas uma plataforma central com outras pequenas ao redor. Mas não se anime, pois a magia negra que cerca o lugar reconstrói a mansão em poucos instantes.

Origem: Luigi's Mansion (GC — 2001), estreia em Super Smash Bros. Brawl
Tamanho: Médio

Estratégia: Com muitas pessoas jogando, dá para se esconder em alguns cômodos da casa. Também é possível ficar planando do lado de fora, mas deve-se tomar cuidado, pois a plataforma lateral é móvel e some depois de um tempo.



Versão 8-Player Smash: A mansão não mais é destrutível e suas paredes não são mais protetoras

Jungle Hijinx

Direto de Donkey Kong Country Returns, Jungle Hijinks estreia como palco das mais loucas batalhas entre "amigos". Cheia de plataformas e barris, esta é uma das mais alucinantes fases do jogo. Com dois planos de fundo acessíveis pelos barris (personagens são lançados mais longe quando estão na plataforma mais profunda), o jogador transita entre perigos constantes (barris que explodem após a segunda entrada e plataformas que desmoronam) enquanto precisa bater e correr de adversários pela linda selva dos macacos.

Origem: Donkey Kong Country Returns (Wii — 2010)

Tamanho: Grande

Estratégia: Alternar entre planos (frente e fundo) é bom para fugir quando se tem muita porcentagem de dano tomado, lembrando que a parte de trás do cenário faz com que você seja lançado mais longe pelos golpes. Mas não repita muito o processo, pois uma fumaça laranja ao seu redor indica que você irá explodir caso pule num barril mais uma vez. Espere sempre a fumaça desaparecer para trocar de plano. Fique atento aos pilares de pedra que serão um obstáculo caso tente mudar de camada e ao completo sumiço de um plano.



Kongo Jungle (Donkey Kong)

Simples, lindo e altamente competitivo. De dois a oito jogadores, Congo Jungle é responsável por várias intrigas entre jogadores de Smash Bros., desde os tempos do N64. O estágio é baseado em vários níveis da série Country, contando com as já tradicionais bananeiras, um canhão embaixo que pode evitar sua morte quando for arremessado.

Origem: Donkey Kong Country (SNES — 1994), estreia em Super Smash Bros. (N64)
Tamanho: Médio

Estratégia: Um barril que fica abaixo indo de um lado para o outro pode lhe salvar, além de poder lhe disparar em cima dos adversários. Também dá para usar as plataformas flutuantes para cair e confundir os oponentes. O estágio é bem pequeno, o que pode ser bom para usar golpes de grande alcance e counter attacks.



Versão 8-Player Smash: não há alterações

Desbloqueável: No modo Event Match para um jogador, vença o primeiro evento "The Original Heavy Weights". Veja mais no Guia de Eventos.

Skyloft (Zelda)

Um dos novos estágios da série, Skyloft é o retrato da beleza artística vista no último título da série The Legend of Zelda para o Wii. Baseado em Skyward Sword (Wii), esta fase é quase uma representação completa da ilha flutuante do jogo. O cenário apresenta plataformas em primeiro plano e o fundo dinâmico, exibindo várias referências ao jogo de Wii, como a estátua da deusa, ilhas, cachoeiras e até o navio voador de Beedle.

Origem: The Legend of Zelda:
Skyward Sword (Wii — 2011)

Tamanho: Médio (com variações)

Estratégia: De acordo com cada localidade que pousar, dá para se esconder e até aproveitar as formas locais para rebater seus oponentes. Só não se deixe cair de cachoeiras ou abismos, muito menos de ficar para trás quando a plataforma central se mover de novo (uma seta luminosa indica quando isso for acontecer).



Bridge of Eldin (Zelda)

Remanescente de outros títulos da série, a ponte de Eldin é um espetáculo aos olhos. O pôr do sol em Hyrule é tão belo que você vai se pegar esquecendo de lutar para admirar a paisagem aos pés do castelo. Mas se o que você quer é pancadaria, o estágio é completamente plano, exceto pelos momentos em que a ponte é destruída. O Rei Bulbin também aparece para jogar umas bombas no meio do cenário



Origem: The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC/Wii — 2006), estreia em Super Smash Bros. Brawl
Tamanho: Médio

Estratégia: King Bulbin aparecerá correndo por toda a extensão da fase, uma boa hora para pular ou rolar. Ademais, evite ficar muito no centro, pois a explosão da bomba não apenas destrói a ponte, mas também é mortal para quem for pego nela. Os limites laterais da fase são perigosos.

Versão 8-Player Smash: A ponte não é destruída, pois King Bulbin não aparece.

Temple (Zelda)

Tradicional estágio da série, o templo de Hyrule mais parece as doze casas do Zodíaco vistas no anime "Os Cavaleiros do Zodíaco". Nostalgias à parte, o cenário é um vasto campo de batalha, com diversas localidades para lutar. Temple (Zelda), ideal para a jogatina multiplayer. Ruínas, plataformas e formações rochosas serão o palco dos embates astrais.

Origem: Zelda II: The Adventure of Link (NES — 1987)

Tamanho: Grande

Estratégia: Basicamente, a parte superior é mais perigosa, por não ter proteção acima de você - ideal para quando quiser finalizar seus oponentes. A área inferior é um verdadeiro pingue-pongue, no qual se aumenta muito o dano, mas é difícil

ser lançado para fora. A extremidade inferior de um pilar do lado inferior esquerdo pode ser mortal caso você seja lançado em sua direção, pois lhe direciona para baixo. É possível fugir facilmente da parte de cima para a de baixo de um mesmo lado, porém o contrário é mais trabalhoso para personagens com Recovery ruim.

Versão 8-Player Smash: Não há alterações



Pyrosphere (Metroid)

Baseado no palco da luta final entre Samus e Ridley em Metroid: Other M (Wii), Pyrosphere faz sua estreia como cenário em Super Smash Bros. Rodeado por pilares, o cenário é mais uma plataforma flutuante cercada de lava, com algumas outras plataformas menores. Durante eventos aleatórios, o dono da casa, Ridley, aparece como uma espécie de chefe, podendo se tornar aliado de um jogador com muitos danos sofridos.

Origem: Metroid: Other M (Wii — 2010)

Tamanho: Pequeno

Estratégia: Poderia dizer para evitar contato com Ridley, mas não: golpei-o bastante para que ele se junte ao seu time. Outros inimigos da série Metroid aparecem para atrapalhar, mas não são tão trabalhosos quanto o pterodátilo. Para saber quando Ridley aparecerá, preste atenção a mudança na iluminação da fase. Com dano o suficiente, ele se transforma em Meta Ridley, e, quem derrotá-lo, ganha um KO ao final da partida (pode fazer isto mesmo quando ele estiver do seu lado na briga).

Versão 8-Player Smash: Ridley e as demais criaturas não aparecerão.



Norfair (Metroid)

Cinco plataformas que se movimentam pelo interior de um vulcão. Assim é Norfair, estágio baseado na fase de mesmo nome de Super Metroid, e onde você precisa, antes de tudo, escapar das cachoeiras de lava que surgem de todas as direções, cobrindo sua base e engolindo os lutadores.

Origem: Super Metroid (SNES — 1994), estreia em Super Sash Bros. Brawl

Tamanho: Médio

Estratégia: Tente ficar sempre nas plataformas superiores e, ao menor sinal de fogo lateral, escape para a outra ponta. Também aparecem ondas de magma e suas únicas escapatórias são entrar em uma cápsula ou pular por cima da onda no último instante.



Versão 8-Player Smash: Não há mais as chuvas e ondas de lava

Port Town Aero Dive (F-Zero)

Para saciar a sede dos que esperam ansiosamente por um novo título da série F-Zero, nada melhor do que um estágio todo temático, que carrega detalhes, ainda mais nítidos aqui, de turbinas, satélites, dash plates, o lendário R.O.B., entre outros, além de de uma bela paisagem, em HD, de toda a cidade futurista de Port Town.



Origem: F-Zero GX (GC — 2003), estreia em Super Smash Bros. Brawl

Tamanho: Pequeno (com variações)

Estratégia: Quando a plataforma principal pousar, fique atento aos veículos que vêm pelo fundo, pois o impacto pode ser mortal (dá para vê-los chegando). As plataformas flutuantes são mais seguras, nesses momentos. Atente-se para a realocação da plataforma central (uma seta luminosa ao fundo indicará o momento). Em um certo momento, haverá uma parede no lado esquerdo - ideal para jogar seus oponentes. Nem sempre você será salvo pelo impacto com a pista ao cair da plataforma central.

Woolly World (Yoshi)

Costurado a lã, um dos cenários inéditos de Super Smash Bros. for Wii U é uma linda homenagem à primeira aventura solo de Yoshi no Wii U. Baseado nos cenários de Woolly World, este estágio alterna sua estrutura de acordo com as transições durante a luta. Começa em uma área montanhosa, com um moinho de vento e árvores ao fundo. Nuvens e um foguete servem de plataforma e oscilam de acordo com o peso dos lutadores sobre eles.

Origem: Yoshi's Woolly World (Wii U — 2015)

Tamanho: Médio (com variações)

Estratégia: As plataformas nunca foram tão importantes, pois servirão de base quando estiver nas alturas. Um conjunto de setas ao fundo indica quando o chão irá desaparecer. Fique atento ao balanço das plataformas também;



Yoshi's Island (Yoshi)

A casa do Yoshi já é um palco consagrado na franquia. A colina que te leva à morte no canto da tela, e o buraco no centro, encoberto apenas por blocos giratórios, são as grandes armadilhas deste estágio. Caso tenha um trégua no combate (coisa que eu duvido), aproveite para apreciar as referências a Super Mario World espalhadas pelo cenário.

Origem: Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES — 1995), estreia em Super Smash Bros. Melee
Tamanho: Médio

Estratégia: Como já dito, cuidado quando os blocos ao centro estiverem rodando e sem sustentação. Ficar abaixo dos blocos flutuantes pode te salvar de nocautes.



The Great Cave Offensive (Kirby)

Um cenário enorme, com vários locais de combate. Assim é The Great Cave Offensive, estágio baseado na série Kirby. Lava, cristais, plantas, espinhos e ferros se misturam entre cavernas perigosas nesse ambiente hostil. Se não bastassem todas as entradas e perigos, ainda temos canhões que arremessam o jogador.

Origem: Kirby Super Star (SNES — 1995)
Tamanho: Gigante

Estratégia: Cuidado com os inúmeros obstáculos e com os barris para não se lançar na direção errada. O magma é um K.O. instantâneo para quem tiver 100% ou mais de dano, por isso abuse de grabs em seus oponentes para lançá-los em direção à morte (ou a mais 25% de dano). O carrinho de mineração atropela facilmente os desavisados também. Os baús liberam itens quando se passa por eles. Na parte superior, o limite da fase poderá ser bem perigoso.

Versão 8-Player
Smash: Não há alterações



Halberd (Kirby)

A nave faz seu retorno de Super Smash Bros. Brawl, surgindo ainda mais bela e desafiadora em HD. Nela, os jogadores passam a maior parte do tempo sobre uma plataforma. Quando o Halberd decola, você será levado a uma passeio pelo céu avermelhado do estágio, mas logo irá pousar em vários pontos diferentes, inclusive na própria nave, onde estará sob ataque do sistema de defesa do navio voador.

Origem: Kirby Super Star (SNES — 1996)

Tamanho: Pequeno (com variações)

Estratégia: Quando estiver a bordo da nave, evite o disparo de laser (a mira para um pouco antes de acionar o gatilho), a mão mecânica que pode vir lhe pegar e as balas de canhão. Não deixe que a plataforma central lhe esqueça quando decolar.



Orbital Gate Assault (Star Fox)

Ainda não foi dessa vez que pudemos controlar Fox e seus companheiros numa belíssima guerra estelar no Wii U, mas lutar sobre Arwings e a Great Fox numa batalha acontecendo em tempo real contra as forças inimigas é algo de outro planeta. Quando nem Fox nem Falcon estiverem na batalha e todos os jogadores pressionarem o botão de Grab (Shield no caso do Nunchuk) antes de a fase começar, um diálogo entre o time Star Fox irá narrar a luta espacial.

Origem: Star Fox: Assault (GC — 2005)

Tamanho: Médio (com variações)

Estratégia: É hora de ficar atento às mudanças e reviravoltas das construções que se formam em meio a toda essa guerra espacial. Lembre-se de fugir da marca Target, de não ficar muito tempo parado em cima de naves e de estar na parte de cima da fase quando o míssil explodir, para não tomar dano e pousar sobre as Arwings.



Lylat Cruise (Star Fox)

A bordo de uma espaçonave com pequenas plataformas, o jogador lutará enquanto faz uma tour pelos mais belos cenários de Lylat Sistem, palco de grandes conflitos galácticos em toda a série Star Fox. Planetas, naves, tiros e asteróides completam a ação do jogo enquanto o Fox Team tenta salvar a galáxia do Star Wolf Team e do temível Andross. Usando Fox ou Falcon, aperte repetidas vezes e bem rápido o Down Taunt para iniciar um diálogo com os demais membros da equipe Star Fox.

Origem: Star Fox: Assault (GC — 2005), estreia em Super Smash Bros. Brawl

Tamanho: Pequeno

Estratégia: Aqui a dica é tomar cuidado com as inclinações da nave, que podem atrapalhar alguns retonos ao estágio.

Versão 8-Player Smash: O plano de fundo não passa por diferentes seções do jogo



Kalos Pokemon League (Pokémon)

Os cenários baseados em Pokémon são tradição na série. Ao lado do Pokémon Stadium, temos o Kalos Pokémon League, estágio baseado nos jogos Pokémon X/Y (3DS). Nele, temos todas as câmaras da liga Pokémon de Kalos, onde fica a famosa Elite Four, incluindo o Main Hall, Blazing Chamber, Dragonmark Chamber, Ironworks Chamber e a Flood Chamber. Partindo do hall principal, o palco vai entrando nos outros salões de cada vez (onde somos agraciados com as presenças de Pokémon lendários), voltando para o ponto inicial a cada turno aleatório, algo semelhante às mudanças de terreno do estágio Pokémon Stadium.

Origem: Pokemon X/Y (3DS — 2013)

Tamanho: Médio

Estratégia: Fique atento aos poderes emanados pelos vários Pokémon que aparecerem aqui. A correnteza e a descarga (quando Manaphy está em campo) de Flood Chamber são perigosíssimas, por isso suba para as plataformas flutuantes o quanto antes. Em Blazing Chamber, os pilares de fogo diminuem o tamanho da arena consideravelmente, mas, apesar de as chamas causarem dano, você pode usar o Roll para escapar através delas. Em Ironworks Chamber, tocar a gosma metálica lhe deixará mais pesado, porém tome cuidado com as espadas: elas causam dano na lâmina e, quando sobem, podem lhe levar junto. Em Dragonmark Chamber, fique atento às chamas roxas no chão, pois elas indicam quando virá o ataque dragão alguns segundos antes. Rayquaza aparecerá de vez em quando e atacará com Extreme Speed (assim como fazia em Brawl).



Pokemon Stadium 2 (Pokémon)

Uma das principais arenas de toda a série, o Pokémon Stadium está de volta no Wii U. O palco é um coliseu moderno, com uma enorme plataforma flutuante no centro, no qual possui um enorme abismo. Ao redor, temos as arquibancadas, lotadas de torcedores loucos por uma boa luta. Mas a melhor e mais marcante característica do cenário é a sua mudança aleatória entre diferentes tipos de campo. Grama, pedra, água e fogo transformam as condições de luta, e junto dos vários Pokémon que surgem no campo, trazem uma dinâmica única e divertida para as batalhas.

Origem: Pokemon Stadium (N64 — 2000)
 Tamanho: Médio (com variações)
 Estratégia: Acostume-se com as mudanças de cenário, bem como a física aplicada a cada um e suas peculiaridades, a citar o escorregadio chão de gelo, a esteira rolante da variação elétrica e a ventania de baixo para cima da variação voadora. A mudança de cenário é aleatória, embora sempre retorne à arena inicial.



Desbloqueável: No modo **Event Macht** para um jogador, vença o evento **“Lightning Strikes”**. Veja mais no **Guia de Eventos**.

Versão 8-Player Smash: A arena principal não se altera mais e o telão fica desligado.

Onett (Mother)

Um dos jogos mais saudosos da era de ouro do SNES japonês. Em Mother 2, mais conhecido por aqui como EarthBound, você embarca em uma aventura com amigos, em um RPG moderno (ao menos para a época), com muitos mistérios com ETs, gangues de rua, tudo em um mundo real e atual dos anos 1980 e 1990. Casas de Arcade, sorvetes na praça, cafezinhos na rua, residências de telhadinho e bestas motorizadas passando dão o clima da coisa.

Origem: EarthBound (Super Nintendo — 1995)
 Tamanho: Médio
 Estratégia: Ouça a buzina dos carros e fique atento à exclamação para desviar dos veículos quando estiver no chão. As duas extremidades são estratégicas para dar K.O. nos amigos, mas a tenda que arma e desarma também é ponto de altas estratégias.

Versão 8-Player Smash: Não há alterações.



Coliseum (Fire Emblem)

Monumental! Esta magnífica obra-prima da arquitetura tem inspiração nos cenários épicos da série Fire Emblem. Descrito como um lugar dominado pelo desespero e esperança, o estágio testa o máximo das habilidades do jogador, mantendo um espaço de igualdade a partir dos lados do campo cercados por paredes em conjunto com as plataformas aleatórias que surgem do chão.

Origem: Fire Emblem

(Famicom — 1990)

Tamanho: Médio

Estratégia: Cenário simples e plano, não fossem as plataformas que se suspendem do chão. Use-as para tirar vantagem do inimigo, atacando por baixo os que estiverem em cima. Os limites laterais são perigosos.



Castle Siege (Fire Emblem)

O cenário lhe coloca em uma guerra ao lado externo de um castelo, e, de repente, você está dentro de um calabouço com pilares enferrujados, com duas estatuas segurando as plataformas, para depois parar em cima de um inferno escaldante. E com todas as transições carregando um estilo meio "caindo no abismo com muita adrenalina" de ser.

Origem: Fire Emblem

(Famicom — 1990)

Tamanho: Pequeno
(com variações)

Estratégia: A ordem de alteração da fase é fixa, partindo do castelo para o calabouço e depois a área vulcânica. No castelo, a área é pequena, então aproveite golpes de alcance alto e counter attacks para acertar muita gente de uma vez. No calabouço, as estátuas são destrutíveis, lembrando que servem como obstáculos para ataques. A porção final é quase uma versão ômega, mas cuidado para, quando retornar à fase inicial, você não ficar sem chão nas extremidades.



Versão 8-Player Smash: Não há alterações

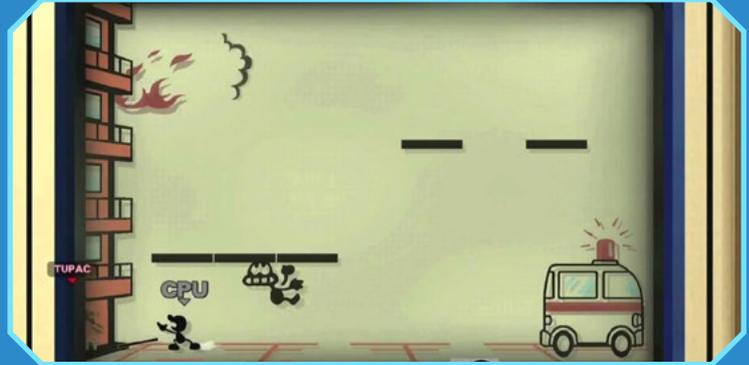
Flat Zone X (Game & Watch)

Seu Wii U se transforma num clássico Game & Watch neste cenário. Homenageando diversos títulos do primeiro portátil da Nintendo, você vai se divertir com a loucura desenfreada, principalmente com os malucos se jogando do prédio e sendo resgatados pelos “bombeiros”. O estágio se altera aleatoriamente, transformando-se em outros minigames do pequeno console.

Origem: Game & Watch (diversos minigames — 1980), misto de Flat Zone (Melee) e Flat Zone 2 (Brawl)
Tamanho: Pequeno (com variações)
Estratégia: Todos os mini-games das fases retrô Flat Zone e Flat Zone 2 estão incluídas em Flat Zone X. Aproveite as dicas de

Flat Zone 2 no Guia da versão de 3DS. Nas partes de Flat Zone, o cenário é menos agressivo, então aproveite esses momentos para focar-se na luta.

Versão 8-Player Smash: Sem alterações, porém só suporta 6 jogadores
Desbloqueável: No modo Trophy Rush, use somente o personagem Mr. Game & Watch e consiga destruir um total de 100 blocos.



Palutena's Temple (Kid Icarus)

Um dos maiores e mais belos cenários do jogo, o templo de Palutena é perfeito para a jogatina com até oito jogadores. São várias camadas para se explorar, como pontes, montanhas e plataformas. No canto inferior esquerdo ele é um templo interno com trampolins e vários obstáculos. No topo, há uma ponte quebrável e plataformas. Aperte o Down Taunt de Pit repetidas vezes para ativar diálogos entre o anjo, Palutena e outros personagens a respeito de um dos lutadores em campo.

Origem: Kid Icarus: Uprising (3DS — 2012)

Tamanho: Gigante

Estratégia: A plataforma mais alta à esquerda é perigosa por sair levitando para cima. Há um elemento com espinhos na ponte e em outros locais estratégicos, ideal para receber amigos golpeados e mandar duplo dano. Dá para se esconder em determinadas partes, dada a grandiosidade do local. Nas partes internas

do templo, os jogadores irão quicar pelas paredes ao receber ataques, dificilmente sendo derrotados, porém aumentando em muito o dano. Há uma escada à direita que pode ser usada e a ponte central pode ser destuída pelos golpes dos lutadores.

Versão 8-Player Smash: Não há alterações



Skyworld (Kid Icarus)

Nuvens por todos os lados e um plano de fundo com construções que nos remetem à era clássica na Grécia são algumas das características marcantes encontradas aqui. A paisagem amarelada e as características presentes dão um clima favorável à diversão sobre as nuvens e sobre o passado.

Origem: Kid Icarus: Angel Land Story (NES — 1986)

Tamanho: Médio

Estratégia: É bom evitar bater muito no chão ou nas plataformas, pois elas serão quebradas. Uma vez destuídas, você não poderá agarrar-se em suas bordas. De vez em quando, uma plataforma aparece rondando a região inferior do cenário, mas ela não faz o retorno.

Versão 8-Player Smash: Sem alterações, porém só suporta até seis jogadores



Gamer (Game & Wario)

Esse estágio vai fazer você reviver ótimos momentos baseando-se nas aventuras de Wario pelo quarto do personagem 9-Volt, um fanboy da Nintendo que adora jogar durante a madrugada. O cenário é alegre e colorido, e os feixes de luz emitidos pela sua mãe, apesar de causarem sustos e aumentarem a porcentagem de dano aos que ficarem à vista, dão um brilho celeste e bonito de se ver.

Origem: Game & Wario
(Wii U — 2013)

Tamanho: Médio

Estratégia: Assim como no original, tome cuidado com a mãe de 9-Volt. Fique na sombra ao ao sinal de claridade, pois quando o raio de luz chegar à arena, a mãe irá golpear com muito knockback quem estiver à vista. O layout da mesa é sempre aleatório.



Garden of Hope (Pikmin)

Mostrada pela primeira vez no anúncio do retorno do Capitão Olimar como personagem jogável, este é um estágio que reproduz com extrema fidelidade os cenários vistos na primeira aventura dos Pikmin no Nintendo Wii U. Plantas, latinhas e rochas se espalham pelo verde das florestas durante os combates.

Origem: Pikmin 3 (Wii U — 2013)

Tamanho: Grande

Estratégia: As plataformas móveis laterais não sustentam quase nada, então, saia logo que tocar nelas. Um perigosíssimo Peckish Aristocrab cruza o cenário varrendo quem estiver no caminho - não demore para fugir dele. A ponte pode ser destruída, mas logo é reconstruída pelos Pikmin. O mesmo para a tijela branca, que acaba prendendo quem nela estiver quando é refeita.



Town and City (Animal Crossing)

Um dos novos cenários desta versão, Town and City traz consigo a graça da vida tranquila em Animal Crossing: City Folk. Muito semelhante ao antigo estágio Smashville, o palco de lutas consiste em uma grande plataforma plana com outras duas menores um pouco mais acima. Esta será a nova casa de Villager no Wii U.

Origem: Animal Crossing:

City Folk (Wii — 2008)

Tamanho: Pequeno

Estratégia: Evite ficar muito tempo em cima das plataformas móveis, pois elas te levarão para algum lugar distante, tão distante que lhe fará perder uma vida.



Versão 8-Player Smash: Os personagens do fundo não estarão presentes

Smashville (Animal Crossing)

Presente em Super Smash Bros. Brawl, Smashville é a vila dos combates. Tirando um pouco da paz e tranquilidade habituais do campo, este estágio é simples, porém divertido e ideal para combates com os amigos. Com apenas a plataforma principal e uma menor flutuando pelo cenário, os pacatos moradores da vila vão ter que se acostumar com a nova vida de socos e pontapés.

Origem: Animal Crossing: City Folk (Wii — 2008)

Tamanho: Pequeno

Estratégia: O cenário é um pouco menor do que Town and City, com a diferença que dá para confiar na grande plataforma móvel.

Versão 8-Player

Smash: Os personagens do fundo não estarão presentes

Desbloqueável: No modo Event Match para um jogador, vença o evento "Playing Tricks". Veja mais no Guia de Eventos.



Wii Fit Studio (Wii Fit)

Wii Fit Trainer faz sua estreia como lutador/lutadora na série de lutas da Nintendo, e traz consigo uma academia de ginástica completa como estágio. Pequeno e fechado, o este é o lugar certo para malhar, quer dizer, lutar. Pequenas plataformas quebram a linearidade do cenário, que se completa com um enorme espelho central, refletindo os movimentos dos lutadores, e, vez ou outra, mostra dicas de exercícios!? Ainda é possível observarmos uma Balance Board requebrando no fundo do cenário.

Origem: Wii Fit (Wii — 2008)

Tamanho: Pequeno

Estratégia: Não se deve abusar das plataformas móveis, pois as mesmas resolvem, de vez em quando, dar uma levitada, no mais saudável estilo.

Versão 8-Player Smash:

O espelho não mais será um dos planos de fundo



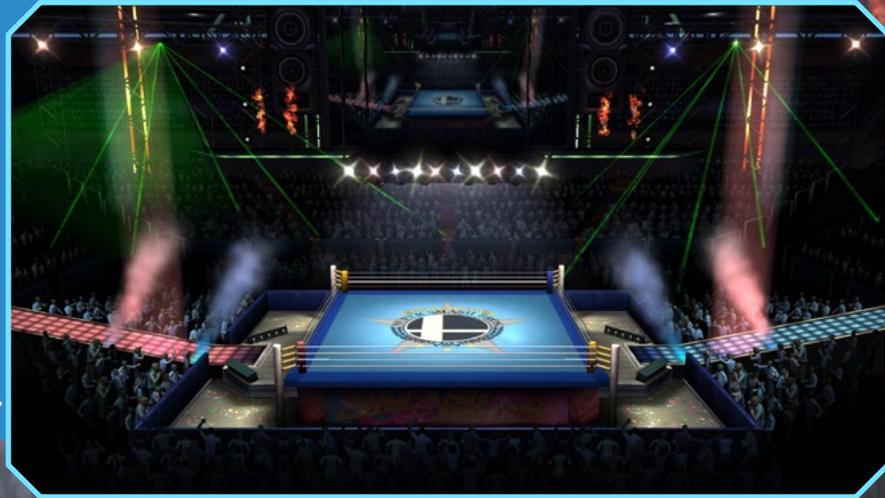
Boxing Ring (Punch-Out!!)

Nada mais adequado do que um ringue de boxe para os combates alucinantes entre personagens da Nintendo. E não é um ringue qualquer. Equipado com alto-falantes e todo tipo de pirotecnia, o cenário baseado nos estágios de Punch-Out!! vai ser palco de grandes espetáculos, ao melhor estilo UFC e das grandes lutas de boxe.

Origem: Punch-Out!! (Wii — 2009)

Tamanho: Médio

Estratégia: Dá para se pendurar no lustre central (cuidado ao golpeá-lo bastante, pois este pode cair e causar bom dano), bem como usar as cordas que cercam o ringue como pula-pula. As passarelas laterais também podem ser palco de batalhas disputadas, pois tem limites pequenos.



Gaur Plain (Xenoblade)

Épico e imponente. Assim é o estágio Gaur Plain. Referência a um dos melhores RPGs da última geração, ele vai causar arrepios e muita nostalgia aos jogadores que enfrentaram os desafios de Xenoblade Chronicles no Wii. Com penhascos nos dois cantos da tela e várias outras plataformas, o jogador vai precisar ter cuidado para combater enquanto salta pelo enorme buraco no centro do cenário. Na versão de Wii U, Metalface aparece como chefe, inclusive trazendo falas diferentes caso Shulk esteja na partida.. Ao fundo, temos um dos mais belos cenários do jogo. É de cair o queixo.

Origem: Xenoblade Chronicles (Wii — 2012)

Tamanho: Grande

Estratégia: Não dê boqueira ao ficar pulando entre os dois lados do cenário. As plataformas podem ser de bom uso para se defender, mas evite as proximidades com o canto da tela. O tamanho de Gaur Plain é muito superior no Wii U em relação ao 3DS, por isso use as molas inferiores para subir mais rapidamente. Metal Face aparecerá para atrapalhar quando cair a noite - fique atento a esse sinal. O chefe é perigosíssimo (e o prêmio por derrotá-lo, uma explosão que atinge os outros lutadores, pode não valer a pena), por isso tome cuidado, pois seus golpes destroem o cenário. Caso ninguém o derrote, ele deixará o estágio com uma investida que arrasta quem estiver pelo caminho.



Duck Hunt (Duck Hunt)

Este cenário 8-bit mostra que mesmo com poucos recursos uma batalha pode receber várias risadas. Nos moldes do jogo homônimo, um gramado, árvores e um chão de areia são usados aqui. Eventualmente arbustos aparecem e, mesmo não parecendo, o canto do cenário é a extremidade, e não a continuação do mesmo.



Origem: Duck Hunt (NES — 1984)

Tamanho: Pequeno

Estratégia: Dá para subir em galhos da árvore e se esconder em pequenos gramados, se bem que o cenário pequeno não ajuda muito, neste caso. Também é possível acertar os pássaros para ganhar uns pontinhos (o que não influencia no valor final da partida). Desbloqueável: No modo Solo Cruel Smash, faça um ou mais K.O.s.

Versão 8-Player Smash: Os animais (cachorro e patos) não mais aparecem

75m (Super Mario)

Mantendo a tradição de palco de rivalidades desde o tempo em que Donkey Kong enfrentava Mario nos arcades, o estágio 75m retorna no Wii U. Com referências às versões do arcade e do NES, a pancadaria vai rolar solta entre plataformas de construção civil, escadas e entre os pequenos inimigos que atormentam a vida dos lutadores no cenário. Para completar, o velho Kong fica no topo do local, só observando a garotada sair no braço.

Origem: Donkey Kong

(Arcade — 1981), estrei em Super Smash Bos. Brawl

Tamanho: Grande

Estratégia: Cenário com muitos itens e plataformas. Aproveite para pegar vários deles, ficar longe dos que causam dano e de Donkey Kong, que está no topo. Há um efeito sonoro característico quando DK for aparecer lá, lançando itens perigosíssimos em quem estiver pela frente.



Versão 8-Player Smash: Não há alterações

Wrecking Crew (Wrecking Crew)

Wrecking Crew é um estágio baseado no título para NES de mesmo nome. Apesar de se tratar de um jogo do universo Mario, ele é classificado como pertencente ao seu próprio universo. Ao contrário de muitos estágios baseados em jogos retrô, seu design recebeu uma nova modelagem 3D ao invés de tentar imitar os gráficos do NES.

Origem: Wrecking Crew
(NES — 1985)

Tamanho: Médio

Estratégia: Dá para usar as escadas para acessar pontos mais altos e baixos rapidamente; mas também deve-se evitar as explosões causadas pelos barris e bombas que estão no cenário. Ao terminar os degraus e destruir tudo, o cenário se mantém reto.



Pilotwings (Pilotwings)

Uma homenagem à série Pilotwings, este estágio leva os jogadores a um passeio por boa parte da história da franquia. Combatendo em cima de aviões, os lutadores precisam se equilibrar e manter o ritmo frenético da luta enquanto passam por montanhas, vulcões e oceanos. De um avião para outro, você vai visitar cenários clássicos, do Super Nintendo ao 3DS.

Origem: Pilotwings (SNES — 1990)
e Pilotwings Resort (3DS — 2011)
Tamanho: Pequeno (com variações)
Estratégia: Apenas atente-se à luta e não se deixe distrair com os lindos cenários clássicos retrô passando a todo esplendor pelo fundo. Note que os aviões têm formatos diferentes (a parte inferior do amarelo também serve como plataforma) e use isso em sua vantagem. É possível ser acertado pelo cenário se você estiver no ar quando um pedaço do ambiente passar.



Wuhu Island (Wii Sports)

Nada melhor do que uma atividade física ao ar livre! Em Wuhu Island, estágio baseado na ilha de Wii Sports Resort e em outros vários estágios de Wii Sports e Pilotwings Resort, temos o lugar perfeito para essa prática, mesmo sendo a velha arte da luta. Viajando sobre uma plataforma, o jogador terá uma visão panorâmica de toda a ilha, parando em pontos estratégicos, como a praia e montanhas. Só não fique impressionado com o visual para não perder o foco no combate.



Origem: Wii Sports Resort (Wii — 2009)

Tamanho: Médio (com variações)

Estratégia: Em uma das partes onde tem pedras no meio do mar e em cima da linha de chegada dos jet skis, não tema a água, pois dá para boiar sobre ela. Só não fique muito abaixo quando a chamada de transformação do cenário aparecer.

Windy Hill Zone (Sonic)

Não é mais surpresa que Sonic encontrou um novo lar na casa da sua antiga rival. Hoje, podendo resolver as desavenças do passado cara a cara com Mario, o ouriço corredor traz para Smash Bros. seu próprio estágio. Baseado na primeira zona de Sonic Lost World, o cenário conta com uma plataforma central, algumas outras menores flutuando, um redemoinho no canto e algumas molas que evitam sua queda. Este campo de paisagem verde e montanhosa é o lugar certo para umas boas bofetadas.

Origem: Sonic Lost World (Wii U — 2013)

Tamanho: Grande

Estratégia: Pode-se pegar carona no rodadoiro perigoso, mas não fique nele por muito tempo. Fique atento às molas laterais quando estiver caindo, elas podem te ajudar a voltar ao campo de batalha (ou a sair, caso esteja inclinada para o lado oposto).



Versão 8-Player Smash: Não há alterações

Dr. Wily's Lair (Mega Man)

A casa do novo lutador da franquia é na verdade a base inimiga do seu maior rival. O Wily's Castle é uma referência direta às fases finais da série Mega Man, principalmente a segunda aventura do BlueBomber no NES, onde chegamos depois de enfrentar todos os Robot Masters. O castelo do Dr. Wily consiste numa plataforma principal, bem como várias outras menores, com a base do vilão ao fundo, numa montanha. Há também a presença do clássico vilão,

Origem: Mega Man 2 (NES — 1988)

Tamanho: Pequeno

Estratégia: Não confie nas plataformas laterais e fique longe do Yellow Devil (dá para vê-lo antes de ele entrar em cena, ao fundo, no castelo de Wily). Destruí-lo não irá adiantar muito, pois ele sempre reaparecerá. Melhor lançar ali um de seus oponentes em batalha. Confira outras dicas para esse cenário no guia da versão de 3DS



PAC-LAND (Pac-Man)

Baseado no título para Arcade e NES Pac-Land, o cenário corresponde à mecânica original do título, seguindo para frente como um jogo de plataforma. O estágio mais parece aqueles desenhos que fazíamos no Paint durante as aulas de informática. Mas não se engane com o visual retrô: correr, lutar e desviar de todos os obstáculos desta fase não é tarefa fácil.

Origem: Pac Land (NES — 1984)

Tamanho: Médio (com variações)

Estratégia: Desvie de cachoeiras e de jatos d'água lançados verticalmente pelos hidrantes. Também é necessário pular troncos na floresta. Há três repetições do trajeto (dia, tarde e noite), ficando sempre mais rápido a cada uma. Tome cuidado com a água, pois não é possível nadar nela. Na parte superior das casas, é fácil nocautear e ser nocauteado.



Desbloqueável: Jogue em todos os mapas no modo Smash Tour.

Versão 8-Player Smash: Sem alterações, porém só suporta até 6 jogadores 



Challenges

WiiU

*por Rafael Neves**Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ítalo Lourenço*

Detone todas as Challenges de Super Smash Bros. (3DS)

Assim como no 3DS, a versão de Wii U também conta com muitos desafios para completar! Eles liberam músicas, troféus, ataques customizáveis, cenários, equipamentos e acessórios para Miis, portanto são essenciais para garantir todo o conteúdo do jogo. Para encontrar a descrição e dica do desafio que você quer completar, confira o número do desafio. O primeiro número refere-se ao eixo horizontal (da esquerda para a direita) da grade de desafios, enquanto o segundo número diz respeito ao eixo vertical (de baixo para cima). Por exemplo, o desafio 7-8 está na sétima coluna e na oitava linha.



TABELA

1-14	2-14	3-14	4-14	5-14	6-14	7-14	8-14	9-14	10-14
1-13	2-13	3-13	4-13	5-13	6-13	7-13	8-13	9-13	10-13
1-12	2-12	3-12	4-12	5-12	6-12	7-12	8-12	9-12	10-12
1-11	2-11	3-11	4-11	5-11	6-11	7-11	8-11	9-11	10-11
1-10	2-10	3-10	4-10	5-10	6-10	7-10	8-10	9-10	10-10
1-9	2-9	3-9	4-9	5-9	6-9	7-9	8-9	9-9	10-9
1-8	2-8	3-8	4-8	5-8	6-8	7-8	8-8	9-8	10-8
1-7	2-7	3-7	4-7	5-7	6-7	7-7	8-7	9-7	10-7
1-6	2-6	3-6	4-6	5-6	6-6	7-6	8-6	9-6	10-6
1-5	2-5	3-5	4-5	5-5	6-5	7-5	8-5	9-5	10-5
1-4	2-4	3-4	4-4	5-4	6-4	7-4	8-4	9-4	10-4
1-3	2-3	3-3	4-3	5-3	6-3	7-3	8-3	9-3	10-3
1-2	2-2	3-2	4-2	5-2	6-2	7-2	8-2	9-2	10-2
1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1

PRÊMIOS

Equipamento

Crazy Orders Pass

1 Golden Hammer

Troféu

Roupa para Mii

Proibido o uso do Golden Hammer

Estágio

Master Piece

Custom Move

Música

G (Moedas)

Pokémon

1-1: Complete o 10-Man Smash
 Dica: Preencha os pré-requisitos do desafio 1-2 para completá-lo também.
 Prêmio: 100G.



1-2: Complete o 10-Man Smash no modo Solo em até 35 segundos jogando com Mii Brawler
 Dica: Por tabela, liberará o 1-1.
 Prêmio: Fighter Uniform (roupa para Mil).

1-3: Complete o evento "Behind Enemy Lines" no modo Events
 Dica: Nesse evento, os inimigos têm vidas infinitas, portanto, preocupe-se mais em escapar de seus golpes e dos obstáculos da fase, Orbital Gate.
 Prêmio: Tricky (troféu).

1-4: Revele toda a ilustração de fundo durante os créditos (dos modos Classic ou All-Star)
 Dica: Jogando com dois jogadores, é mais fácil completar a ilustração.
 Prêmio: Credits (música).

1-5: No modo Solo Target Blast, atinja a pontuação de 80.000 jogando com Palutena no Stage 2
 Dica: Procure marcar Perfect (destruir todos os alvos vermelhos) para completar esse desafio e os desafios 3-9 e, posteriormente, 7-13. Vá além e consiga um score de 200.000 para completar também o desafio 6-8.
 Prêmio: In the Space-Pirate Ship (música).

1-6: Jogando com Sheik, alcance 50 K.O.s ou mais no modo Solo Endless Smash
 Dica: Derrotar 50 adversários é relativamente fácil com Sheik. Abuse de seus Smash Attacks e demais golpes físicos, pois seus Special Moves não são muito úteis para lançar inimigos longe.
 Prêmio: Tetra (troféu).

1-7: Alcance pelo menos 1 K.O. no modo Solo Cruel Smash
 Dica: Preencha os requisitos dos desafios 9-14 e 2-14 ou 4-14 para economizar tempo. As dicas específicas desses outros desafios já suprem os macetes para este.
 Prêmio: Duck Hunt (estágio).



1-8: Vença uma partida Master Order de dificuldade Very Hard ou Intense
 Dica: Quando uma partida de nível Very Hard ou Intense estiver disponível, avalie com cuidado o tipo de luta, os adversários e as condições especiais de jogo. Lembre-se que você pode retornar à seleção de lutadores para escolher o personagem que julgar mais

indicado para a partida. Jogue logo uma partida no nível Intense para completar o desafio 1-10. Prêmio: Trade-Off Attacker Protection Badge (equipamento).



1-9: No modo Solo Target Blast, alcance a pontuação de 200.000 ou mais jogando com Ness no Stage 3

Dica: Conseguir um Perfect

(destruir todos os alvos vermelhos)

ajudará a realizar esse desafio e completar os challenges 3-9 e 7-13.

Prêmio: Jeff (troféu).

1-10: Vença uma partida do Master Order no nível de dificuldade Intense

Dica: As dicas do desafio 1-9 são válidas nesse também.

Completar este desafio completará, por tabela, o 1-9.

Prêmio: Desperate Specialist Agility Badge (equipamento).

1-11: Complete o modo Solo All-Star (com todos os personagens já liberados) jogando com Zero Suit Samus sem usar itens de recuperação de vida

Dica: Você pode optar por jogar no nível de dificuldade Normal ou

Hard para completar por tabela o desafio 9-12 e parte do 1-13, mas a dificuldade Easy poderá ajudar-lhe muito a superar este desafio.

Prêmio: Gunship (troféu).

1-12: Complete o modo Classic na dificuldade 9.0 sem utilizar customizações

Dica: No nível 9.0, a batalha final irá até o confronto com Master Fortress, o que pode ser bem difícil. Se preferir, completar esse desafio no modo Group é uma boa opção, mas lembre-se de que completá-lo sem perder nenhuma vida já liberará o desafio 1-14.

Concluir este com Kirby, Wario ou Yoshi já completará os desafios 10-6, 4-7 e 4-4.

Prêmio: Knuckle Joe (troféu).

1-13: Complete o modo All-Star no nível de dificuldade

Hard jogando com todos os personagens

Dica: Como pode ser jogado no modo Group, é mais rápido completar esse

desafio jogando em dupla. Isso liberará

automaticamente o desafio 3-10. Você

liberará automaticamente o desafio 10-1.

Prêmio: Saki Amamiya (troféu).

1-14: Complete o modo Classic na dificuldade

9.0 sem perder uma única vida

Dica: Embora por tabela já libere o desafio 1-12 (veja as dicas dele para completar outros desafios juntos),



esse é um desafio que exige habilidades avançadas de jogo. Como só é preciso fazê-lo com um único personagem e as customizações estão liberadas, concentre-se no que for mais útil para a batalha final, pois as outras terão adversários e estágios aleatórios.

Prêmio: Double Final Smasher Protection Badge (equipamento).

Não pode ser liberado com o Golden Hammer



2-1: Complete um desafio Master Order jogando com Rosalina & Luma

Dica: Para realizá-lo com facilidade, basta disputar um desafio Master Order do nível Easy ou Normal. Escolha uma partida no nível Intense para completar conjuntamente os challenges 1-8 e 1-10.

Prêmio: Rosalina in the Observatory / Luma's Theme (música).

2-2: Colete 15 diferentes special moves

Dica: Jogar modos como Classic, Trophy Rush e Special Orders darão conta facilmente desse desafio.

Prêmio: Air Attacker Brawn Badge (equipamento).

2-3: Complete o modo 100-Man Smash

Dica: Procure repetir o mesmo padrão de golpes, abusando de Smashes e de técnicas com uma área grande de contato. Aproveite para completar os desafios 10-4 e 4-8 ou 6-7.

Prêmio: Tetris: Type B (música) e Golden Hammer.

2-4: Complete o modo Classic na Intensidade 5.5 ou maior

Dica: Caso ache muito difícil, jogar no modo Group poderá facilitar o trabalho.

Prêmio: Master Core (música).

2-5: Desfira o golpe final num chefe no modo Smash Tour

Dica: Treine nas partidas do modo Smash lutando com cada um dos chefes (Ridley, em Pyrosphere; Metal Face em Gaur Plains e Yellow Devil em Willy's Castle) para estar preparado quando um deles aparecer aleatoriamente no modo Smash Tour.

Jogando com mais três amigos, eles poderão facilitar deixando propositalmente o primeiro jogador dar o golpe final. Aproveite para completar os pré-requisitos dos desafios 3-8, 4-1, 4-12, 7-3, 7-6, 7-8, 8-1, 8-8 e 9-2 no Smash Tour.

Prêmio: Ridley (troféu).



2-6: No modo Home-Run Contest, lance o Sandbag entre 1640 e 1656 ft.

Dica: Jogando R.O.B, você já completa o challenge 7-8. Cause uma quantidade de dano entre 70% e 80% e de um golpe carregado com o bastão.
Prêmio: Wonder-Green (troféu).



2-7: Vença o modo Classic em 20 minutos jogando com Olimar

Dica: Embora seja possível completar outros challenges se você jogar em altos níveis de dificuldade,

optar por uma Intensidade baixa ajudará com o limite de tempo.

Prêmio: Mission Mode (música).

2-8: Alcance um combo de 200 no modo Trophy Rush jogando com Donkey Kong

Dica: O Down Special de Donkey Kong é muito útil para destruir dezenas de caixas de uma vez. Abuse desse golpe, mas tome muito cuidado com as esferas de raio que cairão do céu caso fique muito tempo parado, pois a batucada de DK no chão tem um alto delay para ser cancelada. Pague pelo máximo de tempo possível para lhe dar mais chances de conseguir o combo. Completar esse challenge é uma boa maneira de completar o 10-8 e 10-10.

Prêmio: DK Rap (música).

2-9: No modo Solo Endless Smash, alcance 90 KOs jogando com Meta Knight

Dica: Repita o mesmo padrão de movimentos e aja antes que os Miis para evitar receber golpes. O B+Lado de Meta Knight é um golpe recomendado para se abusar.

Prêmio: Substitute Doll (troféu).

2-10: Complete o modo Crazy Orders após 12 ou mais turnos

Dica: Escolha sempre partidas em que você tem maior facilidade com o tipo e procure finalizá-las o mais rápido possível para não receber muito dano. Giant Battles são uma recomendação. Este desafio completará por tabela o 3-5 e 8-2 e, jogando com Greninja ou Villager, liberará o 10-9 ou 3-2, respectivamente.

Prêmio: Soda Popinski (troféu)



2-11: No modo Event, vença o evento "All-Star Battle: Secret"

na dificuldade Hard

Prêmio: Shadow (troféu).

Não pode ser liberado com o Golden Hammer

2-12: Complete o modo Solo All-Stars (com todos os personagens já liberados) em até

6 minutos jogando com Jigglypuff

Dica: Pelo limite de tempo, é recomendado jogar

na dificuldade Easy e abusando dos itens de recuperação. Procure sempre maneiras de derrotar seus inimigos rápido, não é necessário perder tanto tempo aumentando suas porcentagens de dano. Por recuperarem quantidades fixas de dano, use sempre a Maxim Tomato quanto tiver mais do que 50% de dano e a Fairy Bottle quanto tiver mais do que 100%. Já o Heart Container recupera toda a porcentagem de dano, então quanto maior for o seu dano quando você a consumir, mas benéfico será. Você liberará automaticamente o desafio 10-1.
Prêmio: Koffing (troféu).
Não pode ser liberado com o Golden Hammer



2-13: Destrua um total de 50.000 blocos no modo Trophy Rush

Dica: Jogando com Donkey Kong repetidas vezes e aproveitando as dicas do challenge 2-8, é o método mais rápido de alcançar 50.000 blocos. Jogando com outros personagens lhe ajudará a realizar os desafios 4-6 (Falcon), 3-10 (Dr. Mario), 6-11 (Samus) e 8-7 (Robin).
Prêmio: Moon Launcher Protection Badge (equipamento).

2-14: No Modo Cruel Smash, consiga 8 KOs jogando com Lucina

Dica: Encontre um ritmo de golpes de fácil repetição que lhe permita aumentar o dano dos inimigos, lançá-los para fora do ringue e estar longe do alcance dos adversários. Um método prático encontrado é saltar para fora do ringue e mover-se, no ar, em direção à parte inferior ao piso. Próximo do contato com a parte de baixo da fase, use o Up Special de Lucina para acertar os inimigos que estiverem no ringue e segurar-se na beirada. Repetir o processo por vários minutos irá, eventualmente, derrotar Miis. Por tabela, você liberará o desafio 9-14.
Prêmio: Vampire Brawn Badge (equipamento).
Não pode ser liberado com o Golden Hammer

3-1: Vença uma partida no modo Master Order

Dica: Escolher um desafio no nível de dificuldade Easy poderá facilitar as coisas, mas enfrentar um no nível Intense já completa os challenges 1-8 e 1-10. Jogando com Mega Man, o 7-2 também é liberado.

Prêmio: Crazy Orders Pass.



3-2: Complete um Crazy Orders jogando com Villager

Dica: Você pode enfrentar a Crazy Hand após apenas uma partida para ficar mais fácil, o que também completa o desafio 8-2. Se preferir, pode enfrentá-la depois de 12 turnos ou mais para completar o 2-10 e 3-5 também.

Prêmio: Rover (troféu) + 1 Golden Hammer.



3-3: No modo 3-Minute Smash, vença com 60 KOs ou mais

Dica: Mantenha um ritmo repetitivo de golpes (sobretudo Smashes) o suficiente para completar os 60 KOs. Mesmo atingindo a meta antes dos 3 minutos, é preciso aguentar até o final, e continuar atacando é mais útil do que fugir dos oponentes. Vá além e consiga 120 KOs para completar o desafio 7-12 e, jogando com Bowser, o 6-9.; consiga, jogando com Mii Gunner, o 9-10 também. Você pode jogar no Group para facilitar.
Prêmio: 1000 G.

3-4: Alcance um combo máximo de 30 ou mais no modo Training

Dica: Uma tática fácil é utilizar o Final Smash de Rosalina e, em seguida, agarrar o oponente e lançá-lo no centro da Power Star. Se feito corretamente, o adversário ficará preso dentro da estrela recebendo dezenas de ataques consecutivos. Se o combo chegar a 50, o desafio 5-6 estará completo também. Confira as dicas para esse tipo de desafio no guia da versão de 3DS também.
Prêmio: Title Theme (Wii Sports Resort) (música).

3-5: Complete um Crazy Orders após 5 ou mais partidas

Dica: As dicas do desafio 2-10 poderão ajudá-lo. Esse desafio completará automaticamente o 8-2 e, se você for até 12 turnos ou mais, também liberará o 2-10.
Prêmio: Speed Crasher Agility Badge (equipamento).

3-6: No modo Event, vença o evento "Fitness Junkie" na dificuldade Normal ou Hard.

Dica: A dificuldade Normal será mais fácil para completar esse evento. As comidas que irão aparecer pelo ringue nesse evento poderão ser tentadoras, mas, em alguns momentos, poderão distraí-lo e levá-lo à derrota.
Prêmio: Snorlax (troféu).

Não pode ser liberado com o Golden Hammer



3-7: No modo Solo Target Blast, consiga 150.000 pontos ou mais no Stage 1 jogando com Zelda
Dica: A pontuação de 150.000 não é muito difícil, mas o ideal é praticar algumas vezes com a personagem. Esse desafio completará também o 8-3 por tabela e, se conseguir eliminar todos os alvos vermelhos, o desafio 3-9.
Prêmio: Wolf Link (troféu).

3-8: Pare em 3 checkpoints ou mais no Smash Tour

Dica: O ideal é escolher partidas nos menores tabuleiros e com mais turnos, para ter mais controle sobre seus movimentos e mais tempo para executar a tarefa. Aproveite para completar os pré-requisitos dos desafios 2-5, 4-1, 4-12, 7-3, 7-6, 7-8, 8-1, 8-8 e 9-2.
Prêmio: Bionis (troféu).



3-9: Consiga um Perfect no modo Target Blast

Dica: Basta destruir todos os alvos vermelhos em qualquer Stage do Target Blast, incluindo jogar no Group. Você completará automaticamente o desafio 8-3 se o fizer no Stage 1. Como o Stage 1 é o mais fácil, opte por jogar com Zelda para completar o desafio 3-7 ou com Bowser Jr. para liberar o 5-11. Posteriormente, consiga Perfect nos Stage 2 e 3 também para completar o desafio 7-13.
Prêmio: 5.000G.

3-10: No modo Rival Smash, nocauteie seu rival 3 vezes na mesma partida jogando com Diddy Kong

Dica: Como não há exigências quanto ao tempo ou KOs de Miis, foque-se apenas em derrotar seu rival. Após 3 KOs nele, basta terminar a partida pulando para fora do ringue. Se chegar a 4 nocautes, você também completará o desafio 9-9.
Prêmio: Dixie Kong (troféu).

3-11: Complete o modo Classic na intensidade 7.0 ou mais com todos os personagens

Dica: Jogando no Group, você completará esse desafio muito mais rapidamente, pois irá vencer com 2 personagens por vez. Esse desafio completará automaticamente os 2-4, 4-4, 5-3. Durante o processo, aproveite para completar os desafios 1-12, 1-14, 3-12, 4-7, 6-10, 6-14, 8-4, 8-5 e 10-6.
Prêmio: Regal Crown (equipamento).

3-12: Complete o modo Solo Classic na intensidade 8.0 ou mais com pelo menos 3 personagens

Dica: Completar esse desafio liberará por tabela os 2-4, 6-10. Jogue com Kirby para completar o 10-6, com Yoshi para o 4-4, com Wario (sem customizações) para o 4-7.
Prêmio: Master Fortress: Second Wave (música).
Não pode ser liberado com o Golden Hammer



3-13: Complete o modo All-Stars (com todos os personagens já liberados) sem utilizar itens de recuperação entre as partidas e

jogando com Captain Falcon

Dica: O mais indicado é completar esse desafio no nível Easy, mas você precisará ao menos uma vez realizar esse desafio no Normal com qualquer personagem para completar o 9-12, então, caso jogue bem com Captain Falcon, poderá tentar jogando com ele. Caso o faça, completará também o desafio 9-4.
Prêmio: Deathbon (troféu).



3-14: No modo Trophy Rush, consiga 8 Fever Rush na mesma partida jogando com Dr. Mario

Dica: Para facilitar, pague pela maior quantidade de tempo possível e jogue em dupla. Você facilmente completará o desafio 10-3, 10-8 e 10-10.
Prêmio: 100.000G.

4-1: Choque-se com um inimigo durante uma partida do modo Smash Tour

Dica: Coloque no menor tabuleiro e na maior quantidade possível de turnos para ter mais controle sobre sua locomoção e mais tempo para executar a tarefa. Aproveite para completar os pré-requisitos dos desafios 2-5, 3-8, 4-1, 4-12, 7-3, 7-6, 7-8, 8-1, 8-8 e 9-2.
Prêmio: Nabbit (troféu).

4-2: No modo Event, vença o desafio "When Lightning Strikes"

Dica: No nível de dificuldade Easy, esse será um evento singleplayer tranquilo de ser superado.
Prêmio: Pokémon Stadium 2 (estágio).

4-3: Mantenha o jogo ligado por mais de 10 horas

Dica: Você pode meramente deixar o jogo na tela principal durante a noite ou quando não estiver em casa, mas, enquanto completa os demais desafios, você naturalmente liberará esse desafio.
Prêmio: Mr. Resetti (troféu).

4-4: Complete o modo Classic jogando com Yoshi

Dica: Colocando na menor intensidade possível, você completará tranquilamente esse desafio. Mas você pode aproveitar para completar o 1-14, 1-12, 2-4, 3-12, 5-3, 6-10 e/ou 8-4.
Prêmio: Yoshi (masterpiece).



4-5: No modo Rival Smash, consiga um score de 20 numa mesma partida

Dica: Siga as dicas do desafio 9-13 para completar esse por tabela. Indo até pelo menos 25 KOs com Dark Pit completará o 9-5 também. Para facilitar, não

tente completar conjuntamente os desafios que envolvem nocautear o seu rival.

Prêmio: Star Wolf (Star Fox: Assault) (música).



4-6: No modo Trophy Rush, consiga um combo de 150 jogando com Falcon

Dica: Pague pelo máximo de tempo possível para ter mais oportunidades de alcançar o combo. Procure um ritmo repetitivo de ataques de longo alcance e mantenha-o interrompendo apenas para desviar das esferas elétricas, bombas e canhões. Se

chegar ao combo de 300, o desafio 10-10 será completado também. Você completará automaticamente o desafio 10-3 e provavelmente liberará o 10-8 no processo.

Prêmio: Accele-Reflector (golpe customizável).

Não pode ser liberado com o Golden Hammer

4-7: Complete o modo Solo Classic na intensidade 5.5 ou superior jogando com Wario

Dica: Experimente a dificuldade 8.0 para ajudar a completar os desafios

3-11, 3-12 e 6-10. Jogando na intensidade 9.0 você completará o 1-12 e, se o fizer sem perder uma vida, também o 1-14 e 8-4 (esse último em qualquer intensidade). Esse desafio liberará automaticamente o 2-4.

Prêmio: Full Steam Ahead (Spirit Tracks) (música).

Não pode ser liberado com o Golden Hammer

4-8: Vença o modo Solo 100-Man Smash em até 3 minutos jogando com Mii Swordfighter

Dica: Customize um Mii Swordfighter com os golpes de maior área de alcance, como as corridas frontais com a espada. Repita o movimento até derrotar os 100 Miis. Você completará o desafio 2-3 e 10-4 automaticamente.

Prêmio: Multi-Man Melee 2 (Melee) (música).

4-9: Complete todos os eventos do modo Solo Event

Dica: Jogando todos os eventos no nível de dificuldade Easy, será bem tranquilo completar esse desafio. Isso completará automaticamente os desafios 1-3, 4-2, 6-2 e 9-1. Mas aproveite para preencher os pré-requisitos do desafio 10-12 e jogar no Normal ou Hard para os desafios 2-12, 3-6, 4-11, 7-5, 7-10, 9-3.

Prêmio: Special Flag (troféu) + Golden Hammer.



4-10: Vença o modo All-Star (com todos os personagens já liberados) no nível de dificuldade Hard

Dica: Esse desafio completará os 7-11, 9-4 e, jogando com Lucario, o 5-7; jogando com Ike, o 8-11; e, jogando com Duck Hunt, o 6-12. É possível jogar no modo Group, mas não esqueça que isso oferece não apenas o dobro de força, mas o dobro de cautela, pois basta

que um jogador morra para ambos perderem. Você liberará automaticamente o desafio 10-1.
Prêmio: Perfect-Shield Helper Brawn Badge (equipamento).
Não pode ser liberado com o Golden Hammer



4-11: No modo Event, vença o evento "The FINAL Final Battle" no nível de dificuldade Hard
Dica: Procure completar logo as condições de recompensa para ajudar no desafio 10-12.
Prêmio: Souflee (troféu).

4-12: Acumule 10 lutadores para a batalha final do Smash Tour
Dica: Pegue o máximo de lutadores possíveis no tabuleiro (fique próximo das casas com o símbolo da série Smash Bros.) e não se deixe vencer em nenhuma batalha eventual. Evite confrontos com chefes. Você pode jogar com mais três amigos para manipular melhor o resultado das batalhas, não perder nenhuma e combinar de deixar todos os lutadores no tabuleiro para você.
Prêmio: Flying Man (troféu).

4-13: No modo Target Blast, alcance um score de 450.000 ou mais numa mesma partida do Stage 3
Dica: Esse desafio exigirá bastante prática, pois a pontuação necessária é bem alta. Jogue com Ness ou Pac-Man para completar o desafio 1-9 ou 5-14. Conseguir um Perfect (destruir todos os alvos vermelhos) ajudará a realizar esse desafio e a completar os challenges 3-9 e 7-13.
Prêmio: Magolor (troféu).

4-14: Jogue com Pit no modo Cruel Smash e consiga 4 KOs ou mais
Dica: Jogar no modo Group poderá ajudá-lo, já que o Cruel Smash é bem difícil. É preciso ter muita prática com Pit para realizar esse desafio. Se chegar a 8 KOs, você completa por tabela o desafio 9-14.
Prêmio: Reaper (troféu).

5-1: Crie um Mii Fighter no modo Custom
Dica: Basta criar um Mii, sendo necessário um Mii Brawler, um Mii Swordfighter e um Mii Gunner para alguns desafios.
Prêmio: Peach's Crown (equipamento).

5-2: Colete 50 troféus diferentes
Dica: Completar os desafios que envolvem o Classic, All-Star e Trophy Rush naturalmente darão conta desse desafio. Se quiser fazê-lo de maneira rápida, siga as dicas do desafio 2-8. Colete 300 troféus para o desafio 5-8 e 700 para o 6-13.
Prêmio: Celeste (troféu).



5-3: Complete o modo Solo Classic na intensidade 2.0 ou maior com 5 ou mais personagens

Dica: Como o nível de dificuldade baixo, é bom para juntar com desafios que exigem outras condições, como 2-7 e 8-5. Jogando nas maiores intensidades, aproveite para completar conjuntamente os desafios 1-14, 1-12, 3-11, 3-12, 4-4, 4-7, 4-10, 6-14 e 10-6.

Prêmio: Master Hand (troféu) + Golden Hammer.



5-4: Complete o 10-Man Smash em até 25 minutos

Dica: Foque-se em um ritmo repetitivo de golpes, sem se preocupar em aumentar o dano de seus adversários. Se tiver dificuldade, experimente no modo Group.

Prêmio: Fancy Suit.

5-5: No modo Solo Home-Run Contest, consiga um score de pelo menos 328 ft jogando com Charizard sem usar o taco

Dica: O B+Lado de Charizard é ideal para aumentar o dano do saco de pancadas, abusando do alcance ampliado pelos estilhaços de pedra. Faça isso o máximo que puder e, em seguida, use um Smash para lançá-lo para longe.

Prêmio: Rock Hurl (custom move).

5-6: Consiga um combo máximo de 50 no modo Training

Dica: Esse desafio completará automaticamente o 3-4. Use as dicas dele para completar este também.

Prêmio: Unharmed Speed Demon Agility Badge (equipamento).

5-7: Complete o modo All-Star no nível de dificuldade

Normal ou Hard jogando com Lucario

Dica: Completar esse desafio liberará por tabela o 9-4 e, se jogado no Hard após ter liberado todos os personagens, completará o 3-10 e contribuirá com o 1-13 e 7-11.

Prêmio: Meloetta (Pokémon).

5-8: Colete 300 troféus diferentes

Dica: Siga as dicas do 5-2 para completar esse. Chegando a 700 troféus, você também completará o 6-13.

Prêmio: Timmy & Tommy (troféu).

5-9: Vença um desafio Master Order de nível de

dificuldade Hard ou superior jogando com King Dedede

Dica: Caso queira liberar também o 1-10, jogue



uma partida de nível Intense. Completar esse desafio liberará por tabela o 3-1 e 1-8.

Prêmio: King Dedede's Theme (música).



5-10: No modo Endless Smash, consiga pelo menos 120 KOs na mesma partida
Dica: Procure não tomar dano, derrotando o mais rápido possível os Miis com

repetições de golpes que lancem-os para fora do ringue. Se preferir, pode completá-lo em dupla. Jogue no Solo com Sheik, Meta Knight e Link para completar os desafios 1-6, 2-9 e 8-6. Completar esse desafio liberará automaticamente o 7-4.

Prêmio: Unharmed Attacker Agility Badge (equipamento).

5-11: No modo Target Blast, consiga um score de pelo menos 150.000 no Stage 1 jogando com Bowser Jr.

Dica: Com um pouco de prática, esse desafio será bem fácil, já que a pontuação não é tão grande. Esse challenge completará também o 8-3 por tabela e, se conseguir eliminar todos os alvos vermelhos, o desafio 3-9.

Prêmio: Countdown Drill (equipamento).

5-12: Complete o modo Solo All-Star (com todos os personagens já liberados) no nível de dificuldade Hard jogando com Duck Hunt

Dica: Esse desafio liberará automaticamente o 4-9 (caso tenha todos os personagens liberados), 9-4 e contribuirá com o 1-13 e 7-11.

Prêmio: Samus (Dark Suit) (troféu).

5-13: Colete mais de 300.000G

Dica: Há muitos desafios que concedem boas quantidades de dinheiro, como o 1-1, 3-3, 3-9, 3-14, 7-13, 8-8, 8-12. Esses desafios já concedem 143,100G, quase metade do necessário. Jogar os modos Classic e All-Star também ajuda.

Prêmio: Prince of Sable.

5-14: No modo Solo Target Blast, consiga um score de 300.000 no Stage 3 jogando com Pac-Man utilizando a parede de trás

Dica: Conseguir um Perfect (destruir todos os alvos vermelhos) ajudará a realizar esse desafio e completar os challenges 3-9 e 7-13.

Prêmio: Whomp (troféu).



6-1: No modo Custom, customize um personagem

Dica: Se não quiser perder tempo com a customização, pode apenas abrir uma nova opção de customização e salvá-la sem nenhuma alteração.

Prêmio: Shield Regenerator Protection Badge (equipamento).

6-2: No modo Event, vença o evento "Playing Tricks"

Dica: Esse evento é Solo e é liberado após vencer o evento "Four Swords Adventure".

Jogue no nível de dificuldade Easy para completar mais facilmente esse desafio.

Prêmio: Smashville (estágio).



6-3: Colete 50 custom moves diferentes

Dica: Jogar em modos como Classic e Special Orders são maneiras fáceis de chegar aos 50 custom moves. Poucos challenges têm eles como prêmio.

Prêmio: Nimble Dodger Agility Badge (equipamento).

6-4: No modo Solo Home-Run Contest, lance o Sandbag há uma distância de pelo menos 1049 ft. jogando com Peach

Dica: Não é uma distância muito difícil de ser alcançada, apenas aumente o dano do Sandbag com alguns Smashes e, com o taco, dê-lhe um ataque carregado. Se você chegar a 1968 ft., completará também o desafio 6-6.

Prêmio: Title/Ending (Super Mario World) (música).

6-5: No modo Rival Smash, nocauteie o seu rival pelo menos 2 vezes na mesma partida

Dica: Usando Diddy Kong e conseguindo 3 KOs do seu rival, você liberará o desafio 3-10. Com 4 KOs, o challenge 9-9 também estará completo. Foque-se apenas em derrotar seu rival, não se preocupe com os Miis. Quando alcançar o número necessário de nocautes, termine a partida jogando-se para fora do ringue.

Prêmio: Super Mario Bros. 3 Medley (música).

6-6: No modo Solo Home-Run Contest, lance o Sandbag há uma distância de pelo menos 1049 ft.

Dica: Siga as dicas do desafio 6-12, pois completá-lo irá liberar o 6-6 também. Realizar esse desafio com Peach completará 6-4.

Prêmio: EarthBound (masterpiece).



6-7: Complete o modo 100-Man Smash em até 3 minutos jogando com Sonic

Dica: Aproveite a velocidade elevada de Sonic para desferir Smashes repetidas vezes, num ritmo frequente. Caso queira, pode realizar o desafio no modo Group. Você completará automaticamente os desafios 2-3 e 10-4.

Prêmio: Speed Skater Shoes (equipamento).

6-8: No modo Target Blast, consiga um score de 200.000 no Stage 2
 Dica: A pontuação não é tão difícil de se atingir, mas exige a prática com o personagem que escolher. Conseguir um Perfect (destruir todos os alvos vermelhos) ajudará a realizar esse desafio e a completar os challenges 3-9 e 7-13.
 Prêmio: Dire Hydrant (custom move).



6-9: Complete o modo Solo
 3-Minute Smash com pelo menos 110 KOs jogando com Bowser
 Dica: Bowser é lento, mas possui ataques muito fortes, então, não se preocupe em aumentar o dano dos seus inimigos. Uma ou duas porradas já os eliminará, basta repetí-las até alcançar os 110 KOs e aguentar até o fim dos 3 minutos. Vá além e consiga 120 KOs para completar o desafio 7-12.
 Prêmio: Banzai Bill (troféu).

6-10: Complete o modo Solo Classic no nível de intensidade igual ou superior a 8.0 com 2 ou mais personagens
 Dica: Completar esse desafio liberará por tabela o 2-4 e, conseguindo com mais dois personagens, liberará o 3-12 e o 5-3 e ajudará com o 3-11. Inclua na lista de personagens Wario, Kirby e Yoshi para completar os desafios 10-6, 4-4 e 4-7, respectivamente.
 Prêmio: Master Fortress: First Wave.
 Não pode ser liberado com o Golden Hammer

6-11: No modo Trophy Rush, consiga um combo de pelo menos 100 sem tomar dano jogando com Samus
 Dica: Fique atento ao lado para o qual os canhões estão apontando, fuja das caixas explosivas e, ao menor sinal do alerta amarelo no topo da ela, desvie da esfera elétrica que cairá. Explore muito o modo Fever destruindo todas as caixas douradas, pois são momentos ótimos para destruir dezenas de caixas de uma vez. Você liberará automaticamente o desafio 10-3 e, conseguindo 300 no combo, também completará o 10-8 e 10-10.
 Prêmio: KO Healer Arm Cannon (equipamento).



6-12: No modo Solo Home-Run Contest, lance o Sandbag a pelo menos 3280 ft. jogando com Ganondorf
 Dica: Não precisa usar o taco, apenas um B Neutro invertido de Ganondorf. Use seus Smashes para aumentar o dano do Sandbag ao máximo possível e, já bem próximo do fim da contagem, esteja de costas para o saco de pancadas. Dessa posição, aperte B e, imediatamente após, mova o direcional

para trás. A pancada invertida lançará o Sandbag além da distância exigida.
Prêmio: King K.Rool (troféu).



6-13: Colete 700 troféus diferentes

Dica: Completar os desafios que envolvem o Classic, All-Star e Trophy Rush naturalmente darão conta desse desafio. Se quiser fazê-lo de maneira rápida, siga as dicas do desafio 2-8. Durante o processo, você completará os desafios 5-2 e 5-8 automaticamente.

Prêmio: Item Hitter Agility Badge (equipamento).

6-14: Complete o modo Solo Classic em 12 minutos na intensidade 9.0 jogando com Marth

Dica: Se você realizar esse desafio sem morrer, completará também o 1-14, mas, por conta do limite de tempo, é melhor não se preocupar tanto com isso. Opte pelas batalhas com menos personagens e em estágios menores, para finalizá-las mais rapidamente.

Prêmio: Critical Hitter Sword (equipamento).

7-1: Construa um estágio no modo Stage Builder

Dica: Basta desenhar qualquer coisa no modo Stage Builder e salvar o projeto.

Prêmio: Saharah (troféu).

7-2: Complete um desafio Master Order jogando com Mega Man

Dica: Para realizá-lo com facilidade, basta disputar um desafio Master Order no nível Easy ou Normal. Escolha uma partida no nível Intense para completar conjuntamente os challenges 1-8 e 1-10.

Prêmio: Tornado Hold (custom move).

7-3: Recupere um stat boost que um Metroid tenha lhe roubado no Smash Tour

Dica: Opte pelos menores tabuleiros e com o maior número de partidas para ter mais controle sobre a locomoção e ter mais oportunidades de completar esse desafio. Aproveite para completar os pré-requisitos dos desafios 2-8, 3-8, 4-1, 4-12, 7-6, 7-8, 8-1, 8-8 e 9-2 no Smash Tour.

Prêmio: Vs. Parasite Queen (música).

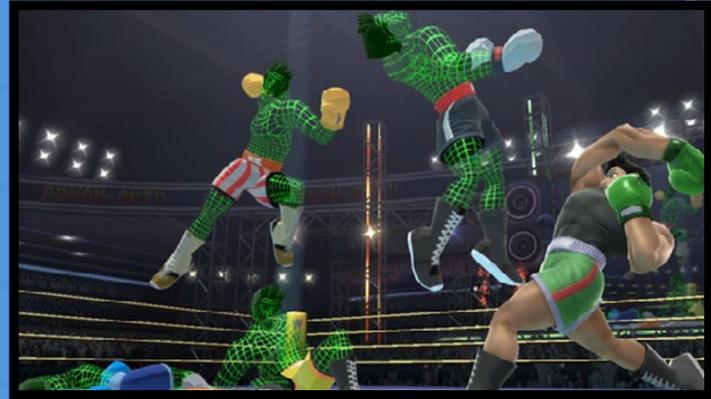


7-4: Consiga 50 ou mais KOs no modo Endless Smash

Dica: Siga as mesmas dicas do desafio 5-2. Jogue no Solo com Sheik, Meta Knight e Link para completar os desafios 1-6, 2-9 e 8-6.

Prêmio: No-Flinch Smasher Protection Badge (equipamento).

7-5: No modo Events, vença o evento "No Mere Sparring Match" no nível de dificuldade Normal ou Hard
 Dica: Jogue no nível Normal para ficar mais fácil. Esse desafio ajudará a completar o 4-9.
 Prêmio: Punch-Out!! Featuring Mr. Dream (masterpiece).



7-6: Utilize pelo menos 18 itens numa partida do Smash Tour
 Dica: Opte pelos menores tabuleiros e com o maior número de partidas para ter mais controle sobre a locomoção e ter mais oportunidades de completar esse desafio. Aproveite para completar os pré-requisitos dos desafios 2-8, 3-8, 4-1, 4-12, 7-3, 7-8, 8-1, 8-8 e 9-2 no Smash Tour.
 Prêmio: Riki (troféu).

7-7: No modo Solo Home-Run Contest, lance o Sandbag a uma distância entre 1640 e 1656 ft. jogando com R.O.B.
 Dica: Procure infligir uma quantidade de dano entre 70 e 75% antes de acertar o Sandbag com o taco carregado. O Side Smash de R.O.B. são ideias para esse aumento de dano.
 Prêmio: Dr. Light (troféu).

7-8: Derrote 12 ou mais lutadores numa mesma partida do modo Smash Tour
 Dica: Opte pelos menores tabuleiros e com o maior número de partidas para ter mais controle sobre a locomoção e ter mais oportunidades de completar esse desafio. A ideia é trombar com os adversários no tabuleiro sempre que possível, para iniciar mais batalhas. Aproveite para completar os pré-requisitos dos desafios 2-8, 3-8, 4-1, 4-12, 7-3, 7-6, 8-1, 8-8 e 9-2 no Smash Tour.
 Prêmio: Crazy Orders Pass.

7-9: Complete o modo 10-Man Smash jogando com Dr. Mario sem receber dano
 Dica: Procure finalizar o mais rápido possível 10 Miis, focando-se em um ritmo repetitivo de golpes que lancem os adversários para longe. Você provavelmente terá de repetir algumas vezes, visto que a condição de sucesso é bem restrita.

Prêmio: Dr. Mario (masterpiece).

Não pode ser liberado com o Golden Hammer



7-10: No modo Events, complete o evento "Kirby's Crazy Appetite" no nível de dificuldade Normal ou Hard
 Dica: Esse evento singleplayer será mais facilmente realizado no nível Normal. Esse desafio ajudará a completar o 4-9.
 Prêmio: Fire Kirby (troféu).

7-11: Complete o modo All-Star no nível de dificuldade Hard com 8 ou mais personagens
 Dica: Se sentir-se seguro, jogue o All-Star com dois jogadores, para agilizar. Esse desafio ajudará a completar o 1-13, restando vencer o All-Star com todos os demais lutadores
 Prêmio: Caloric Immortal Protection Badge (equipamento).



7-12: Complete o modo All-Star (com todos os personagens já desbloqueados) em até 6 minutos jogando com Shulk
 Dica: Completá-lo no nível de dificuldade Hard ajudará com os desafios 7-11 e 1-13, mas, pelo limite de tempo, o ideal é jogar na dificuldade Easy e abusando dos itens de recuperação. Por recuperarem quantidades fixas de dano, use sempre a Maxim Tomato quanto tiver mais do que 50% de dano e a Fairy Bottle quanto tiver mais do que 100%. Já o Heart Container recupera toda a porcentagem de dano, então, quanto maior for o seu dano quando você a consumir, mas benéfico será. Procure sempre maneiras de derrotar seus inimigos rápido, não é necessário perder tanto tempo aumentando suas porcentagens de dano. O modo Smash de Shulk ajudará bastante.
 Prêmio: Mechonis (troféu).

7-13: Consiga um Perfect (destruir todos os alvos vermelhos) em todos os Stages do modo Target Blast

Dica: No Stage 1, opte por jogar com Zelda para completar o desafio 3-7 ou com Bowser Jr. para liberar o 5-11. No Stage 2, procure completar o desafio 6-8 também e, com Palutena e Link, os desafios 1-5 e 10-5. No Stage 3, procure completar o desafio 4-13 e, com Pac-Man e Ness, o 5-14 e 1-9.
 Prêmio: 20.000G.

7-14: Colete todos os custom moves

Dica: Alguns custom moves só serão obtidos pelos challenges 4-6, 5-5, 6-8, 7-2, 8-3, 8-6, 9-3, 9-5, enquanto o resto será gradualmente conseguido pelos demais modos, especialmente Special Orders.
 Prêmio: Smooth Lander Brawn Badge (equipamento)



8-1: Choque-se com todos os seus oponentes numa partida do modo Smash Tour
 Dica: Opte pelos menores tabuleiros e com o maior número de partidas para ter mais controle sobre a locomoção e ter mais oportunidades de completar esse desafio. Aproveite para completar os pré-requisitos dos desafios 2-8, 3-8, 4-1, 4-12,

7-3, 7-6, 7-8, 8-8 e 9-2 no Smash Tour
Prêmio: Mecha Suit (equipamento).



8-2: Complete uma partida Crazy Orders
Dica: Se quiser apenas completar esse desafio, vença somente uma partida e depois enfrente a Crazy Hand. Se for até 12 turnos, completará por tabela o 2-10 e 3-5 e, jogando com Greninja ou Villager, liberará o 10-9 ou 3-2, respectivamente
Prêmio: Crazy Hand (troféu).

8-3: No modo Target Blast, consiga um score de no mínimo 150.000 no Stage 1
Dica: Não é uma pontuação muito difícil, então aproveite para liberar outros desafios juntos. Jogue com Zelda para completar o 3-7 e com Bowser Jr. para liberar o 5-11. Procure marcar Perfect (destruir todos os alvos vermelhos) para completar os desafios 3-9 e, posteriormente, 7-13.
Prêmio: Exploding Popgun (custom move).

8-4: Complete o modo Classic sem perder uma vida
Dica: É uma tarefa difícil especialmente contra a Master Hand e os outros chefes finais, então opte pelos níveis de dificuldade menores, pois eles reduzem o desafio final. Nas demais lutas, tente sempre enfrentar os grupos menores de personagens. Complete esse desafio no Solo com Little Mac para liberar também o 8-5.
Prêmio: Dr. Kawashima.

8-5: Complete o modo Solo Classic sem perder uma vida e jogando com Little Mac
Dica: Siga as dicas do desafio 8-4, ele será completado por tabela junto a este.
Prêmio: Title (Punch-Out!!) (música).

8-6: No modo Solo Endless Smash, consiga 50 KOs ou mais jogando com Link
Dica: Mantenha um ritmo repetitivo de golpes que lancem os adversários para longe, sem se preocupar em aumentar suas porcentagens de dano. O B+Cima de Link no chão é uma boa pedida. Vá além e consiga 120 KOs para completar o desafio 5-10. Completar este desafio automaticamente liberará o 7-4.
Prêmio: Ripping Boomerang (custom move).



8-7: No modo Trophy Rush, jogando sozinho com Robin, consiga no mínimo 4 Fever Rush
Dica: Coloque o máximo de tempo possível para a partida e não deixe os blocos dourados passarem, não esquecendo que as demais caixas também ativam o Fever Rush. Você pode aproveitar para completar também os desafios 10-3, 10-8 e 10-

10 conseguindo um combo de 300.
Prêmio: Conquest (Ablaze) (música).



8-8: Fique em primeiro lugar em 5 ou mais batalhas no modo Smash Tour
Dica: O ideal é escolher partidas nos menores tabuleiros e com mais turnos, para ter mais controle sobre seus movimentos e mais tempo para executar a tarefa. Aproveite para completar os pré-requisitos dos desafios 2-5, 3-8, 4-1, 4-12, 7-3, 7-6, 7-8, 8-1, e 9-2 no Smash Tour.
Prêmio: 2.000G.

8-9: No modo Trophy Rush, jogando sozinho com Fox, consiga ao menos 6 Fever Rush
Dica: Coloque o máximo de tempo possível para a partida e não deixe os blocos dourados passarem, não esquecendo que as demais caixas também ativam o Fever Rush. Você pode aproveitar para completar também os desafios 10-3, 10-8 e 10-10, conseguindo um combo de 300.
Prêmio: Krystal (troféu).

8-10: Complete o modo 10-Man Smash em até 25 segundos com todos os personagens
Dica: Jogando em dupla sempre com dois personagens diferentes, será muito mais rápido completar esse desafio. Liberará por tabela o 1-1, 1-2 e 5-4. Completando em 17 segundos com pelo menos um lutador também liberará o 10-7.
Prêmio: Wonder-Yellow (troféu).

8-11: Complete o modo Solo All-Star (com todos os personagens já desbloqueados) no nível de dificuldade Hard com Ike
Dica: Não deixe de pegar os itens de recuperação sempre que necessário entre as batalhas. Por recuperarem quantidades fixas de dano, use sempre a Maxim Tomato quanto tiver mais do que 50% de dano e a Fairy Bottle quanto tiver mais do que 100%. Já o Heart Container recupera toda a porcentagem de dano, então quanto maior for o seu dano quando você a consumir, mas benéfico será.
Prêmio: Black Knight (troféu).



8-12: Complete o modo 3-Minute Smash após conseguir ao menos 120 KOs
Dica: Pela grande quantidade de nocautes necessários, é recomendado jogar no modo Group, abusando de Smashes e tentando sempre repetir a mesma sequência de golpes. Jogue com o Mii Gunner para liberar o desafio 9-10 e com Bowser para completar o 6-9. Você completará automaticamente o desafio 3-3 também.
Prêmio: Kritter (troféu).

8-13: Complete o modo Crazy Orders após 20 turnos ou mais jogando com Mario
 Dica: Escolha sempre partidas em que você tem maior facilidade com o tipo e procure finalizá-las o mais rápido possível para não receber muito dano. Giant Battles são uma recomendação. Este desafio completará por tabela o 2-10, 3-5 e 8-2.
 Prêmio: F.L.U.U.D. (troféu).



8-14: Colete todos os Mii Outfits
 Dica: Esse desafio refere-se apenas aos trajes que mudam a aparência dos Mii Fighters, não qualquer equipamento. Jogando os modos Special Orders, Classic e alguns challenges, você irá conseguir as roupas.
 Prêmio: Able Sisters (troféu).

9-1: No modo Event, vença o desafio "The Original Heavyweights"
 Dica: Jogando no nível de dificuldade Easy, você não terá muitos problemas com esse evento.
 Prêmio: Kong Jungle 64 (estágio).

9-2: Jogue em todos os tabuleiros do Smash Tour
 Dica: Se quiser fazê-lo rápido, coloque apenas 15 turnos e aperte X antes das batahas para o CPU lutar em seu lugar. Aproveite para completar os pré-requisitos dos desafios 2-5, 3-8, 4-1, 4-12, 7-3, 7-6, 7-8, 8-1, e 8-8 no Smash Tour.
 Prêmio: PAC-LAND (estágio).

9-3: No modo Event, vença o evento "The Falchion's Seal" no nível de dificuldade Normal ou Hard
 Dica: Jogue no nível Normal para ficar mais fácil. Completar esse desafio ajudará na realização do 4-8.
 Prêmio: Dashing Assault (custom move).

9-4: Complete o modo All-Star no nível de dificuldade Normal ou Hard
 Dica: Apesar do Normal ser mais fácil, jogue no Hard para adiantar a realização do desafio 1-13 e do 4-10.
 Prêmio: Hyper Smasher Brawn Badge (equipamento).



9-5: No modo Rival Smash, consiga um score de 25 jogando com Dark Pit
 Dica: Foque-se apenas nos Miis, evitando gastar tempo e tomar dano derrotando seu rival. Chegue a 85 KOs para completar também o desafio 9-13.
 Prêmio: Guiding Bow (custom move).
 Não pode ser liberado com o Golden Hammer

9-6: No modo Trophy Rush, jogue sozinho com Mr. Game & Watch e destrua 100 caixas na mesma partida

Dica: O número de blocos necessário não é grande, mas, pagando pelo máximo de tempo possível, ficará ainda mais fácil de ser alcançado. Vá além e consiga um combo de 300 caixas seguidas para completar os desafios 10-8 e 10-10.

Prêmio: Flat Zone X (estágio).

Não pode ser liberado com o Golden Hammer



9-7: No modo Trophy Rush, jogue sozinho com Pikachu e destrua 200 caixas na mesma partida

Dica: O número de blocos necessário não é grande, mas, pagando pelo máximo de tempo possível, ficará ainda mais fácil de ser alcançado. Vá além e consiga um combo de 300 caixas seguidas para completar os desafios 10-8 e 10-10.

Prêmio: Xerneas (Pokémon)

9-8: Veja o Final Smash de todos os lutadores do jogo

Dica: Primeiramente, veja como desbloquear os 49 lutadores no nosso Guia de Lutadores. Para ver seus Final Smash de maneira rápida, vá no modo Training com cada personagem e coloque uma Smash Ball na partida. Quando o fizer com Rosalina & Luma, aproveite para completar os desafios 3-4 e 5-6.

Prêmio: Smash Ball (troféu).

9-9: No modo Rival Smash, nocauteie seu rival pelo menos 4 vezes na mesma partida

Dica: Como não há exigências quanto ao tempo ou KOs de Miis, foque-se apenas em derrotar seu rival. Após 4 KOs nele, basta terminar a partida pulando para fora do ringue. Se o fizer com Diddy Kong, também completará o desafio 3-10.

Prêmio: Ice Climbers (troféu).

9-10: Complete o modo Solo 3-Minute Smash após conseguir no mínimo 100 KOs jogando com Mii Gunner

Dica: Apesar de poder customizar seus Special Moves, o ideal para o Mii Gunner nesse desafio é explorar os Smashes, repetindo continuamente o mesmo ritmo de ataques. Vá além e atinja 120 KOs para completar também o desafio 8-2. Você completará automaticamente o desafio 3-3.

Prêmio: Birdo (troféu).



9-11: No modo Solo Cruel Smash, sobreviva por 1 minuto jogando com Luigi

Dica: Você pode aproveitar o tempo de sobrevivência para derrotar alguns Miis.

Com 1 KO, completará o desafio 1-7, enquanto 8 nocautes liberará o desafio 9-14. Caso prefira apenas sobreviver, uma boa dica é passar o maior tempo possível fora do ringue, pulando sempre pra fora e voltando até a borda da fase. Quando estiver na borda, retorne com um ataque para empurrar seus adversários e ganhar alguns segundos para pular novamente para fora. Cuidado para não cair mesmo e perder.
Prêmio: Mr. L (troféu).



9-12: Complete o modo All-Star (com todos os personagens já liberados) no modo Normal ou Hard sem pegar itens de recuperação de vida

Dica: Jogue com Zero Suit Samus para completar também o desafio 1-11, com Captain Falcon para liberar conjuntamente o desafio 3-13, e com Lucario para completar o desafio 5-7. Embora, pela restrição quanto aos itens de recuperação, seja recomendado não jogar no Hard, fazê-lo completará também o desafio 4-10. Você completará automaticamente o 9-4.

Prêmio: 15.000G.

Não pode ser liberado com o Golden Hammer

9-13: No modo Rival Smash, consiga um score igual ou superior a 85

Dica: Foque-se apenas em destruir os Miis, não tente completar conjuntamente os desafios que envolvam nocautear o seu rival. Procure uma combinação de golpes de alto potencial para lançar adversários para longe que seja facilmente repetível. Você completará automaticamente o desafio 4-5 e, jogando com Dark Pit, o 9-5.

Prêmio: Waluigi (troféu).

9-14: No modo Cruel Smash, consiga 8 KOs ou mais

Dica: Jogue com Lucina e experimente as dicas do desafio 2-14 para completar ambos. Como é possível jogar no Group, escolha também Pit para completar logo o desafio 4-14.

Você completará automaticamente o desafio 1-7.

Prêmio: Toadsworth (troféu).



10-1: Complete o modo All-Stars

Dica: Vários outros desafios, como 7-11, 9-4, 5-7, 8-11 e 6-12 completarão esse desafio por tabela. Aproveite para preencher os pré-requisitos desses outros desafios.

Prêmio: Victini (Pokémon).

10-2: No modo Trophy Rush, consiga um combo de pelo menos 50 jogando sozinho com Wii Fit Trainer
 Dica: Esse combo é relativamente fácil de se obter, ainda mais pagando pelo máximo de tempo possível, então aproveite para fazer um combo de 300, completando também os desafios 10-3, 10-8 e 10-10. No processo, procure destruir o máximo de caixas possível para ajudar a completar o 2-13.
 Prêmio: Wii Fit U Trainer (troféu).



10-3: No modo Trophy Rush, consiga um combo de 100 ou mais na mesma partida
 Dica: O combo de 100 não é muito difícil, mas pague pelo máximo de tempo possível para aumentar suas chances. Tente conseguir 300 no combo para liberar também os desafios 10-8 e 10-10. Jogando com Wii Fit Trainer, você completa também o 10-2. Tente também completar o 2-8, 6-11, 8-7, 8-9, 9-6, 9-7, liberando naturalmente o 2-13.
 Prêmio: Chomp Hat (equipamento)

10-4: Complete o modo 100-Man Smash em até 3 minutos
 Dica: Siga as dicas dos desafio 4-8 e 6-7 para completá-los juntos. Esse desafio liberará por tabela o 2-3.
 Prêmio: Wii Fit Plus Medley.

10-5: No modo Target Blast, consiga um score de ao menos 120.000 no Stage 2 jogando com Toon Link
 Dica: Procure marcar Perfect (destruir todos os alvos vermelhos) para completar esse desafio e os desafios 3-9 e, posteriormente, 7-13. Vá além e consiga um score de 200.000 para completar também o desafio 6-8.
 Prêmio: Lor Starcutter (troféu).

10-6: Complete o modo Solo Classic no nível de intensidade 5.5 ou maior jogando com Kirby
 Dica: Como não é uma intensidade muito alta, aumente-a para completar também os desafios 3-11 (7.0), 3-12 e 6-10 (8.0) e quem sabe até o 1-12 (9.0). Se o fizer sem perder uma vida, liberará por tabela o 8-4 e o 1-14 se for na intensidade 9.0. Você completará também o desafio 2-4 automaticamente.
 Prêmio: Kirby's Adventure.



10-7: Complete o modo 10-Man Smash em até 17 segundos
 Dica: Foque-se em um ritmo repetitivo de golpes, sem

se preocupar em aumentar o dano de seus adversários. Se tiver dificuldade, experimente no modo Group. Use o Mii Brawler para completar por tabela o 1-2. Você completará automaticamente os desafios 1-1 e 5-4.
Prêmio: Gerudo Valley (música)



10-8: No modo Trophy Rush, destrua 250 blocos na mesma partida
Dica: Pague pelo máximo de pontos e esse desafio se tornará bem fácil. Procure fazer um combo de 300 para completar os desafios 10-3 e 10-8 e, jogando com Wii Fit Trainer, o 10-2 também.
Prêmio: Crazy Orders Pass.

10-9: Complete o modo Crazy Orders após 10 turnos ou mais jogando com Greninja
Dica: Escolha sempre partidas em que você tem maior facilidade com o tipo e procure finalizá-las o mais rápido possível para não receber muito dano. Giant Battles são uma recomendação. Tente ir até 12 turnos para completar também o desafio 2-10. Esse desafio liberará por tabela o 3-5 e 8-2.
Prêmio: Battle! (Reshiram/Zekrom) (música).

10-10: No modo Trophy Rush, consiga um combo de pelo menos 300 na mesma partida
Dica: Pague pelo máximo de tempo possível e procure seguir as dicas do desafio 2-8, pois Donkey Kong é o personagem mais indicado para esse challenge. Você liberará o desafio 10-8 automaticamente.
Prêmio: CommanderVideo (troféu).

10-11: No modo Home-Run Contest, lance o Sandbag a uma distância igual ou superior a 3280 ft.
Dica: Siga as dicas do desafio 6-12 para liberar ambos conjuntamente, já que Ganondorf é o personagem mais indicado para esse modo. Você completará por tabela o desafio 6-6.
Prêmio: Daisy (Baseball) (troféu).

10-12: Complete as condições de recompensa de todos os eventos do modo Solo Event
Dica: Confira nosso Guia de Eventos para mais facilmente completar esse desafio.

Você liberará automaticamente os desafios 1-3, 2-11, 3-6, 4-2, 4-9, 4-11, 6-2, 7-5, 7-10, 9-1, 9-3.

Prêmio: Galacta Knight (troféu).

Não pode ser liberado com o Golden Hammer

10-13: Colete todos os CDs

Dica: Alguns CDs são exclusivos dos desafios, então siga as dicas para completar os challenges



1-4, 1-5, 2-1, 2-3, 2-4, 2-7, 2-8, 3-4, 3-12, 4-5, 4-7, 4-8, 5-9, 6-4, 6-5, 7-3, 8-5, 8-7 e 10-9. A chance dos CDs aparecerem numa partida qualquer é muito pequena, então não conte com essa possibilidade. O ideal para obtê-los é o modo Special Orders, pois eles aparecem como recompensa com uma frequência relativamente alta.
Prêmio: Tac (troféu)

10-14: Colete todos os chapéus de Mii

Dica: Esse desafio refere-se apenas aos chapéus que mudam a aparência dos Mii Fighters, não qualquer equipamento. Jogando os modos Special Orders, Classic e alguns challenges você irá conseguir os chapéus.

Prêmio: Majora's Mask (troféu). 



SMASH TOUR

Seja campeão nos ringues e nos tabuleiros do Smash Tour!

Assim como o Smash Run é exclusivo da versão de 3DS desse novo Super Smash Bros., o Smash Tour está incluso apenas na versão de Wii U. Esse modo consiste num misto de jogo de tabuleiro (à la Mario Party e Fortune Street) com as batalhas de Super Smash Bros.

Cada um dos quatro jogadores é representado no tabuleiro por um Mii. O objetivo é coletar personagens jogáveis, espalhados pelo mapa, para usá-los na batalha final que decide o vencedor. Durante o processo, é crucial obter stat boosts, que são os ícones coloridos que aumentam um determinado atributo cada, e superar desafios aleatórios e batalhas eventuais.

Para aumentar ainda mais a estratégia, é possível ativar o efeito especial dos vários troféus obtidos também durante as partidas.

Flying Man: Esse personagem de Earthbound poderá aparecer no cenário em sua versão 2D. Choque-se com Flying Man e ele lançará para longe um outro competidor.

por *Rafael Neves*

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Ítalo Lourenço

Acabamos de falar de várias coisas, não é mesmo? Stat boost, troféus, desafios eventuais... Afinal, como funcionam todas essas variáveis? Vamos desvendar cada uma a seguir!

Preparando a partida!

Quando selecionar o Smash Tour no menu principal (veja nosso Tour pelos modos do jogo), você terá de escolher as condições básicas de jogo antes de as partidas começarem. Há três opções de tabuleiro disponíveis, diferenciadas especialmente pelo tamanho: Small (30 casas), Normal (36 casas) e Big (45 casas).

Tac: Embora seja um ladrão como Nabbit, esse inimigo da série Kirby entregará um stat boost a quem chocar-se com ele no tabuleiro.

Você também deve optar pela quantidade de turnos da partida. Ela varia de 15 a 25, sendo 20 o padrão. Para completar os vários desafios do Challenge (veja o nosso Guia de Challenges da versão de Wii U) que envolvem o Smash Tour, a melhor combinação é o maior número de turnos (25) no menor mapa (Small).

Caso tenha dúvidas sobre o Smash Tour, há o botão de How to Play para reensiná-lo a jogar. Também é sempre recomendado deixar a opção Display Guide ligada (On), pois há muitas informações no jogo e é importante elas estarem dispostas na tela. É possível também ativar as customizações dos personagens, que funcionam da seguinte forma: se o personagem que você estiver usando tiver um 2 em seu ícone, todos os seus Special Moves serão a segunda opção da lista de golpes customizáveis. O mesmo vale para os números 1 e 3. Você não precisa ter desbloqueado os custom moves para eles estarem disponíveis no Smash Tour.

Kamek: Quando esse bruxo aparece, ela alterará a localização dos checkpoints.

Terminada as configurações iniciais, vamos à escolha dos participantes!



Mii Selection

Nessa tela, há quatro vagas para competidores do Smash Tour. Quatro é o número obrigatório de participantes. Apenas um precisa ser um jogador de verdade, pois os demais três espaços podem ser ocupados por CPUs com Miis aleatórios. Ainda assim, o ideal é jogar com três amigos.

Metroid: O primeiro competidor a chocar-se com essa criatura terá seus stat boosts roubados. Já o segundo a fazê-lo receberá esses mesmos bônus de atributos.

Com o número de casas a andar definido, seu personagem começará a se locomover automaticamente, podendo apenas escolher a direção no início da caminhada e ao encontrar bifurcações. Lembre-se de ser rápido para coletar o máximo de lutadores jogáveis (ícones quadrados dos personagens jogáveis), stat boosts (confira a lista a seguir) e troféus (confira a lista a baixo) antes dos demais competidores. Vamos começar entendendo cada stat boost.

Reaper: Essa criatura traiçoeira de Kid Icarus trocará três lutadores de um competidor pelo stat boost de um checkpoint — um negócio bem injusto. Caso o azarado tenha menos do que três personagens, Reaper apenas o lançará para longe.

Hora de jogar!

No início da partida, dois personagens aleatórios serão automaticamente entregues a cada jogador. Assim, o primeiro turno começará. Em todos eles, haverá um momento inicial para utilizar o efeito dos troféus que você possui. Exceto pelo primeiro, o início de cada turno distribui um troféu aleatório para todos os jogadores. Em seguida, o sorteio das casas que cada um poderá andar acontecerá. Prestando muita atenção à roleta, é até possível selecionar o número desejado, mas é uma técnica difícil e, se você demorar demais para interrompê-la, uma contagem regressiva acontecerá e ela será parada automaticamente.





Arms (roxo): Representado pelo ícone de um martelo roxo, aumenta potência de vários movimentos: efeito dos itens, projéteis e a chance de deixar cair itens quando atacar alguém. Agarrões (throw) também são potencializados, com seu alcance elevado.



Attack (laranja): Com o ícone de uma luva de boxe, aumenta a força dos golpes normais, os smash attacks.



Defense (azul): Representado pelo ícone de um escudo, torna mais difícil ser lançado para longe por um ataque e aumenta a duração do escudo do personagem.



Jump (amarelo): Com o ícone de uma bota, aumenta a altura dos saltos dados.



Special (vermelho): Com o ícone de uma estrela de oito pontas, potencializa special moves, tanto sua força quanto seu alcance e tempo de carga.



Speed (verde): Representado pelo ícone de uma bota, aumenta a velocidade do jogador.

All: Representado por uma estrela amarela, esse stat boost adiciona todos os atributos acima de uma só vez. Sempre priorize-o quando vê-lo no tabuleiro.

Apesar de ser um jogo de tabuleiro, a velocidade de escolha da direção é levada e conta. Saiba como planejar sua caminhada conhecendo os tipos de casa:

Casas temporárias

Essas casas se tornarão casas vazias após um competidor passar por ela.

Stat Boost: Elas darão o stat boost correspondente ao ícone mostrado, desaparecendo logo depois.

Fighter: Com o ícone de um dos lutadores jogáveis, o personagem correspondente será adicionado ao seu time após passar por essa casa. Quando não houver um personagem nela, essa casa será representada pelo logotipo a série Smash Bros.

Troféu: Passar por essa casa fará você ganhar o troféu que aparece em cima dela.

Souflee: Quando Souflee aparecer no mapa, corra atrás dele, pois essa rara criatura de Kid Icarus dará um stat boost equivalente a um checkpoint.

Banzai Bill: Caso essa bala de canhão caia no tabuleiro, afaste-se dela, pois sua explosão acontecerá no fim daquele turno e jogará competidores para longe, deixando cair seus stat boosts.

Casas fixas

Já essas casas não serão alteradas após um competidor passar por elas

Checkpoints: Com o ícone de uma fortaleza colorida, elas concedem bônus de atributos. Passe por todos os cinco checkpoints de cores diferentes para obter um bônus maior ainda.

Warp: Representada pelo ícone de um cano colorido, parar nessa casa levará o competidor ao outro cano correspondente.

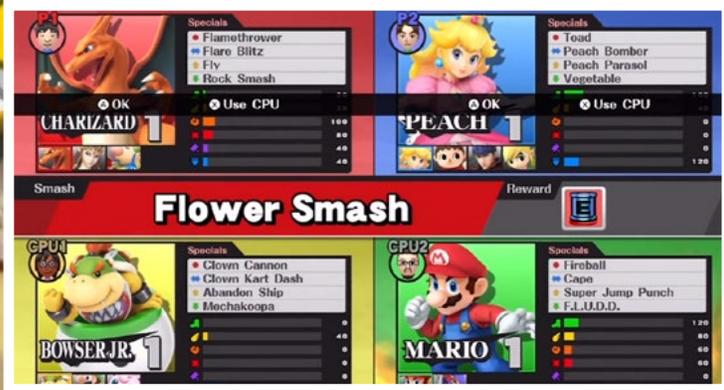
Caso dois ou mais jogadores se choquem no tabuleiro, eles travarão um duelo no qual todos os competidores participam, mas apenas o perdedor dentre os que se chocaram será lançado longe ao fim da batalha. No início de todas as batalhas, com exceção do confronto final, troféus também podem ser ativados. Chocar-se com um jogador irá zerar o número de casas que você pode andar, encerrando aquele turno. Caso um competidor não tenha nenhum lutador em seu time, ele não poderá participar das batalhas — com exceção da batalha final, que concede um lutador aleatório para quem não dispõe de um.

Tipos de batalha

As lutas iniciadas no Smash Tour terão sempre condições especiais de jogo. Elas são aleatórias, mas é bom conhecê-las pelo nome para, na seleção de troféus, você ativar o que melhor funcionará naquele tipo de batalha. Antes do início do confronto, um prêmio também será anunciado para o vencedor. Fique atento, pois algumas lutas poderão ser em equipes (2x2 ou 3x1), evidenciadas pela palavra "Team". Exceto pela batalha final da partida, não há Sudden Death para desempatar as lutas, podendo haver mais de um vencedor.

Iridescent Glint Beetle: Original da série Pikmin, esse besouro dourado deixará cair troféus e lutadores no tabuleiro quando algum competidor chocar-se com ele.

Além disso, o estágio será escolhido aleatoriamente, com exceção de alguns tipos de batalha. Ao fim da luta, o vencedor não apenas leva o prêmio anteriormente anunciado, como também rouba o personagem jogável do competidor que ficou em segundo lugar. Os outros competidores que perderam a batalha também irão perder lutadores. Essas lutas serão de Stock com limite de tempo, com cada lutador possuindo apenas uma vida



300% Smash: Esse tipo de batalha equivale a um Sudden Death, pois todos os competidores lutarão com uma quantidade de dano inicial de 300%.

Battering Smash: Itens usados como armas de impacto (como Beam Sword e Fire Bar) aparecerão aos montes.

Boss Battle: Essa batalha concede stat boost extras e só poderá ser iniciada ao chocar-se, no tabuleiro, com um dos chefes disponíveis. Acerte o golpe final no chefe ou seja o último competidor de pé para vencer. Os chefes são Ridley (em Pyrosphere), Metal Face (em Gaur Plains) ou Yellow Devil (em Willy's Castle).

Boss Galaga Smash: O item Boss Galaga aparecerá com muita frequência.

Explosive Smash: Itens explosivos (como Bob-Omb e X Bomb) aparecerão bastante.

Flower Smash: Todos os competidores estarão sendo afetados constantemente pelo efeito Flower, aumentando suas porcentagens de dano.

Glorious Smash: O estágio escolhido estará em versão ômega e nenhum item aparecerá.

High-Launch Battle: A taxa de dano infligido é aumentada.

Home-Run Contest: Em vez de uma partida Smash, os lutadores disputarão o modo Home-Run Contest.

Mega Smash: Todos os jogadores estarão com o tamanho aumentado.

Mr. Saturn Smash: O único item a aparecer será Mr. Saturn.

Pokémon Smash: Apenas nos estágios Pokémon Stadium 2 e Kalos Pokémon League, os itens a aparecer são somente Poké Ball e Master Ball.

Shooter Smash: Somente itens de tiro (como Ray Gun e Steel Diver) aparecerão.

Target Smash: Em vez de uma partida Smash, os lutadores disputarão o modo Target Blast.

Transformation Smash: Apenas itens que são equipados (como Super Leaf e Bunny Hood) aparecerão.

Warp Star Smash: Somente o item Warp Star aparecerá.

Agora que entendemos os tipos de casas e as modalidades de batalha, vamos aos troféus! Eles equivalem a itens com efeitos específicos, podendo ser utilizados um de cada vez antes de rolar a roleta ao início dos turnos ou na preparação para cada batalha. A batalha final da partida não terá a intervenção de troféus, então não adianta segurar aquele troféu estratégico para o último confronto. Na verdade, como há um máximo de quatro troféus simultâneos por competidor, não é uma boa ideia ficar segurando um troféu por muito tempo, pois você não poderá pegar novos troféus enquanto estiver com quatro.

Nabbit: Nabbit percorrerá o tabuleiro pegando troféus. Quem chocar-se com ele receberá tudo o que ele roubou.

Koffing: O mapa inteiro será coberto por uma cortina de fumaça quando esse Pokémon surgir, impossibilitando todos os jogadores de verem o tabuleiro.

Troféus verdes

Esses troféus têm um caráter de armadilha, trocando ou se aproveitando do efeito de outros troféus.

- **Proto Man:** Se o efeito de um troféu for direcionado ao dono desse troféu, ele será redirecionado para quem o ativou.
- **Porky Minch:** Rouba um troféu azul utilizado por outro competidor.
- **Substitute Doll:** Se o efeito de um troféu for direcionado ao dono desse troféu, ele será redirecionado para outro competidor aleatório.

Troféus azuis

Ativados antes da roleta rolar, esses troféus trazem efeitos especiais para o momento de percorrer o tabuleiro.

- **Ashley:** Torna o rolar da roleta extremamente lento, facilitando escolher o número desejado.
- **Excitebike:** Multiplica por dois o número sorteado na roleta.
- **Doc Louis:** Multiplica por 1,5 o efeito dos stat boosts adquiridos naquele turno. Use-o quando tiver muitos stat boosts ao redor, especialmente os maiores.
- **Riki:** Permite adquirir troféus a duas casas de distância.
- **Ghosts:** Permite que o usuário passe por outros competidores sem iniciar uma batalha.
- **Snorlax:** Faz com que o usuário não possa ser lançado para longe pelo efeito de algum outro item.
- **Great Fox:** Transporta quem ativou esse troféu para um checkpoint pelo qual ele ainda não passou.
- **Boss Galaga:** Troca as posições dos jogadores no mapa. Ideal para atrapalhar a vida de quem está na frente.
- **Bus to the City:** Coloca todos os outros competidores no espaço em que está o jogador que ativou esse troféu.
- **Chain Chomp:** Lança para longe os competidores que estiverem próximos a quem ativar esse troféu. Use quando tiver jogadores ao seu redor.
- **POW Block:** Todos os outros competidores perderão lutadores de sua equipe. Espere até os seus oponentes terem bastante personagens para utilizar.
- **Isabelle:** Aumenta o tamanho dos stat boost que estiverem próximos. Use-o quando tiver bastante stat boosts ao redor e nenhum outro jogador por perto.
- **Timmy & Tommy Nookling:** Transforma troféus e personagens que estiverem próximos em outros troféus e stat boosts. Não é muito indicado ativar esse troféu quando há lutadores próximos, pois eles são mais importantes e raros que troféus.
- **Tetra:** Coloca uma armadilha no tabuleiro que rouba um lutador de quem passar por ela.
- **Zinger:** Põe uma armadilha no tabuleiro que lança para longe quem passar por ela.
- **Yellow Wollywog:** Desativa a armadilha que o usuário desse troféu passar por cima. Fique atento com os troféus Zinger e Tetra dos demais jogadores.

Troféus vermelhos

Esses são os troféus para se utilizar antes das batalhas, garantindo efeitos diversos para os combates. Fique atento aos troféus dos seus adversários e use os seus com sabedoria!

- **Magnus:** Após a batalha, todos os competidores derrotados pelo usuário desse troféu serão lançados para longe no tabuleiro.
- **Ultimate Chimera:** Em vez de apenas um, dois lutadores serão roubados do competidor que ficar em segundo lugar na batalha.

- **Bunny Hood:** O usuário desse troféu começará a batalha com o item Bunny Hood.
- **Franklin Badge:** Quem ativou esse troféu começará a luta com o item Franklin Badge.
- **Metal Box:** O usuário desse troféu começará a batalha na forma metálica, como se estivesse usando o item Metal Box.
- **Back Shield:** Quem ativou esse troféu começará a batalha com o item Back Shield.
- **Rocket Belt:** O usuário desse troféu começará a luta com um item Rocket Belt.
- **Steel Diver:** Quem ativou esse troféu começará a batalha com um item Steel Diver.
- **Bob-omb:** O usuário desse troféu começará a luta com um item Bob-omb.
- **Ore Club:** Quem ativou esse troféu começará a batalha com o item Ore Club.
- **Hammer:** O usuário desse troféu começará a batalha com o item Hammer.
- **X Bomb:** O usuário desse troféu começará a batalha com o item X Bomb.
- **Home-Run Bat:** Quem ativou esse troféu começará a luta com o item Home-Run Bat.
- **Super Scope:** Quem ativou esse troféu começará a batalha com o item Super Scope.
- **Mr. Saturn:** O usuário terá maiores chances de quebrar o escudo dos adversários.
- **Boo:** Quem ativou esse troféu ficará invisível durante a luta. Tome cuidado, pois a invisibilidade poderá ser uma desvantagem.
- **Super Mushroom:** O usuário desse troféu ficará com o tamanho aumentado, como se tivesse usado o item Super Mushroom.
- **Poison Mushroom:** Escolha um adversário para ser encolhido assim que a luta começar.
- **Daisy:** O usuário pegará automaticamente itens lançados em sua direção.
- **Energy Tank:** Recupera a porcentagem de dano do usuário uma vez que ela alcança 100%.
- **Wolfen:** Inflige 100% de dano a um adversário escolhido assim que a luta começar.
- **Plasm Wraith:** Recupera a porcentagem de dano de quem ativou esse troféu quando o lutador bloqueia um ataque inimigo com seu escudo.
- **Phosphora:** O usuário ganha a habilidade de, ao inclinar o direcional para baixo, aterrissar rapidamente quando estiver no ar.
- **DK Barrel:** Um lutador CPU será adicionado à partida como aliado do usuário desse troféu.
- **Latias & Latios:** O usuário pode escolher livremente um outro competidor para ser seu aliado na batalha.
- **Black Knight:** Alguns smash attacks lançarão o adversário automaticamente para fora do estágio às vezes. Descenecessário nas lutas do tipo 300% Smash.
- **Majora's Mask:** O usuário desse troféu começará a luta com seus atributos dobrados, mas também com 50% de dano.
- **Sidestepper:** Quem ativou esse troféu terá a velocidade de suas esquivas laterais aumentada.
- **Dixie Kong:** Adiciona um pulo extra ao usuário.
- **Kat & Ana:** Sempre que o usuário desse troféu colidir com paredes e tetos, ele automaticamente voltará à posição de luta, não sofrendo do delay do impacto.
- **Mecha-Fiora:** Assim como a habilidade natural de Lucario, o usuário desse troféu terá sua força aumentada conforme recebe dano.
- **Mr. Resetti:** Reduz a zero um dos atributos escolhido de um dos adversários.
- **Darkrai:** Escolha um adversário para dormir assim que a luta começar. 🌙

WiiU



Detone com este guia de Eventos para Super Smash Bros. (Wii U) que preparamos

E os Event Match estão de volta, e com força total! Desde sua estreia, em Melee, este modo vem fazendo sucesso entre os jogadores, como um fator a mais para aumentar o tempo de vida do game através do acréscimo de objetivos instigantes e bem criativos. Você enfrentará desafios com cenários, modos e personagens pré-selecionados, em sua grande maioria (também é possível utilizar personagens customizados). São 55 estágios single player e 25 multiplayer. Colocamos com a descrição “Recomendável” as tarefas necessárias para ganhar o prêmio. Fique abaixo com os hints e “quebre tudo” no game!

Single Player:

Evento 01 — The Original Heavyweights

“Os maiores arqui-inimigos de Mario uniram forças. Retire estes dois diferentes pesos pesados!”

Objetivo: Derrote Bowser e Donkey Kong utilizando o personagem Mario

Recomendável: Vença sem tomar dano

Prêmio: Fire Flower Overalls (equipamento)

Dica: Jogue na defensiva, atraia os oponentes para a extremidade do cenário e use Smashes. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem Falco



Evento 02 — The Destroyer Cometh

“O rei da escuridão e sua ninhada vieram para destruir Skyworld! Tire-os antes que eles esmaguem todo o terreno!”

Objetivo: Derrote 3 Ganondorfs, utilizando Palutena, antes que eles destruam as plataformas do estágio

Recomendável: Vença dentro de 45 segundos

Prêmio: Escape Artist Sandals (equipamento)

Dica: Aproveite a distração dos Ganondorfs destruindo o cenário para atacá-los e rebatê-los.



Evento 03 — Four Swords Adventures

“As Quatro Espadas dividiram Link em quatro! Agora eles podem unir forças para salvar o mund.. Não, eles estão lutando uns contra os outros...”

Objetivo: Vença 3 Toon Link usando o personagem Toon Link

Recomendável:

Vença na dificuldade Normal em menos de 45 segundos

Prêmio: Steel Sword (equipamento)

Dica: Use o Up Special e aproveite os golpes concentrados para causar mais dano.



Evento 04 — The Big 7650!

“Use o Final Smash de PAC-MAN para engolir uma fila de seis inimigos e receber um bônus de 7.650 pontos!”

Objetivo: Com o Final Smash ativado, coma seis Captain Olimar dentro de 15 segundos

Recomendável: Vença na dificuldade Hard
Prêmio: Super Final Smasher Helmet (equipamento)

Dica: Ative logo o Final Smash e tente seguir na linha na horizontal ou vertical, indo e vindo de acordo com os movimentos dos personagens.



Evento 05 — Up to Speed

“Os lutadores mais rápidos da terra se uniram para uma batalha! Vença seus oponentes... se você puder pegá-los!”

Objetivo: Derrote Fox, Falco e Captain Falcon utilizando o personagem Sonic

Recomendável: Vença na dificuldade Hard dentro de 25 segundos

Prêmio: Unharmed Speedster Ring (equipamento)

Dica: Use e abuse dos Specials de corrida de Sonic (Neutral B, Down B e Side B).



Evento 06 — All-Star Battle: Regulars

“Vença oito lutadores que foram quebrando desde o começo!”

Objetivo: Vença os 8 Smash Fighters originais

Recomendável: Vença na dificuldade Normal ou Hard

Prêmio: 1,000 gold

Dica: Escolha seu personagem predileto e abuse nos golpes concentrados.



Evento 07 — The Demon King and the Goddess

“As recompensas de Demon King confrontam-se contra as de seus eternos inimigos. Eles parecem mais confiantes do que o habitual — algum truque na manga?”

Objetivo: Vença Link, Zelda e Palutena usando Ganondorf

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 45 segundos

Prêmio: Desperate Defender Magic Stone (equipamento)

Dica: Tente atacar com Link e Zelda próximos. Derrotados, uma Palutena gigante aparece, sendo uma boa dica usar o Neutral Special.



Evento 08 — Playing Tricks

“As crianças certamente amam causar problemas, e Ness não é diferente. Use Pitfalls para enterrar seus vizinhos de uma só vez!”

Objetivo: Com Ness, use os Pitfalls que caírem no chão para estabilizar dois Villagers

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 20 minutos

Prêmio: Shield Reflector Bat (equipamento)

Dica: Ataque-os antes para mantê-los presos por mais tempo quando lançar os Pitfalls. Aproveite quando estiverem juntos para acertá-los com uma só tacada (o Side Smash), ou lance dois sucessivamente.



Evento 09 — The King Strikes Back

“King Dedede criou um brinde de batalha 1x1 para resolver as coisas com seu inimigo. Será que o rei vai finalmente prevalecer?!”

Objetivo: Vença Kirby usando King Dedede

Recomendável: Vença sem levar dano

Prêmio: Smash Ball Clinger Hammer (equipamento)

Dica: Lance Kirby para fora do cenário e posicione-se para atacá-lo sucessivamente com golpes fortes enquanto ele tentar voltar.



Evento 10 — Princess Punch-Up!

“Uma princesa contra outra princesa em um confronto real! Parece que seus guarda-costas se tornaram obsoletos.”

Objetivo: Vença Peach e Mario lutando com Zelda ao lado de Link

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 60 segundos

Prêmio: Final Smash Healer Magic Stone (equipamento)

Dica: Comece atacando o personagem que Link estiver focado para concentrar esforços e parta para o seguinte com foco total.



Evento 11 — It's Past your Bedtime!

"Já passou da HORA das crianças dormirem, mas eles ainda estão brincando! Mande-os todos dormir com uma canção de ninar!"

Objetivo: Coloque Ness, Toon Link e Bowser Jr. para dormirem ao mesmo tempo usando Jigglypuff

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: Thistle Jump X Defense (equipamento)

Dica: Aproveite para usar seu Up Special no ar, descendo, ou subindo, principalmente quando vier a mãe e todos estiverem parados. Contudo, evite seu raio.



Evento 12 — King of the Yoshis

"Apenas um Yoshi pode juntar-se a Mario em sua próxima grande aventura. Que o melhor Yoshi vença!"

Objetivo: Vença outros Yoshi usando Yoshi

Recomendável: Complete fazendo 5 KOs pelo menos

Prêmio: Insult to Injury Saddle (equipamento)

Dica: Atraia os inimigos para a extremidade do cenário e utilize breves ataques concentrados. Também acerte os blocos para evitar rebatidas.



Evento 13 — Pokémon Battle

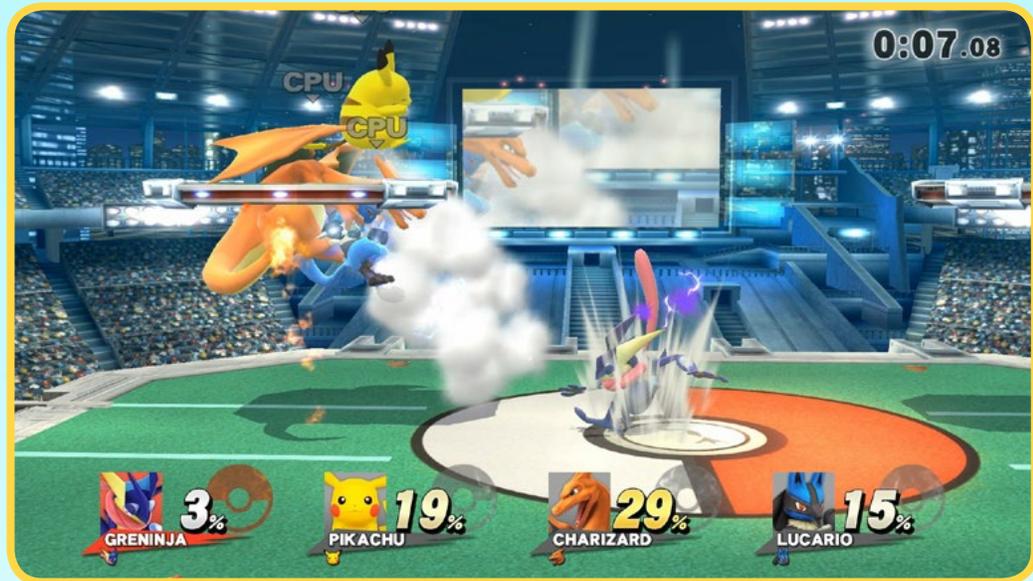
"Esta é uma batalha Pokémon real. Temos que vencer todos!"

Objetivo: Vença outros Pokémon usando Greninja

Recomendável: Vença na dificuldade Normal com 2 KOs pelo menos

Prêmio: Food Lover X Speed (equipamento)

Dica: Use o golpe Shadow Sneak, o Side Special de Greninja, para mudar de posição e confundir os adversários (é possível carregar o golpe, quanto mais tempo segurar o botão de especial, mais longe o pokémon se locomoverá) e ataque-os com golpes fortes.



Evento 14 — Fire-Type Frenzy

"Alguns distintos Pokémon ligaram o botão de calor! Mostre-os quem é o real tipo fogo aqui!"

Objetivo: Vença outros Pokémon usando Charizard

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 70 segundos

Prêmio: Lingering Edge Fake Nails (equipamento)

Dica: Aproveite os itens de fogo que caírem no chão e não deixe seu adversário pegá-los.

Caminho secreto:
desbloqueia Mr.
Game & Watch



Evento 15 — Family Ties

“Seu grande e malvado pai quer lhe mostrar como é duro ser um vilão. Suporte-o acima enquanto ele assume aqueles irmãos traquinas!”

Objetivo: Use Bowser Jr. e junte-se a Bowser para derrotar Mario e Luigi

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 30 segundos

Prêmio: Bob-omb Drill (equipamento)

Dica: Aproveite os golpes do Giant Bowser para dar golpes concentrados nos seus inimigos.



Evento 16 — Identity Crisis

“Duas heroínas ferozes, cada uma com os seus próprios segredos. Apenas uma vai reinar vitoriosa!”

Objetivo: Vença Samus e Zero Suit Samus usando Sheik ou Zelda

Recomendável: Vença na dificuldade Hard dentro de 50 segundos

Prêmio: Trade-Off Speedster Needles (equipamento)

Dica: Escolha uma extremidade para dar golpes concentrados no oponente em direção ao término da tela e, com o botão de defesa, retroceder.



Evento 17 — Behind Enemy Lines

"Fox foi gravemente ferido na batalha. Sobreviva à escaramuça em curso até o backup chegar!"

Objetivo: Sobreviva aos ataques de Bowser Jr. e Mega Man usando Fox

Recomendável:

Vença-os 8 vezes na dificuldade Normal

Prêmio: Desperate Speedster Jacket (equipamento)

Dica: Use golpes fortes concentrados para KOs mais rápidos. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem Mr. Game & Watch



Evento 18 — When Lightning Strikes

"Pikachu contra Pikachu em uma batalha eletrizante! Pegue os itens relâmpago para tirar os inimigos rapidamente!"

Objetivo: Vença outros Pikachu usando Pikachu

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 60 segundos

Prêmio: Unharmmed Attacker X Defense (equipamento)

Dica: Pegue o item de raio que cair e os 3 Giant Pikachu diminuirão de tamanho. Antes disso, acerte-os com Smashes carregados. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem Wario



Evento 19 — Yellow Devils

“Ah, este é meu velho inimigo, o Yellow Devil. Mas quem são esses outros monstros amarelos?! É este o trabalho de Dr. Wily?!”

Objetivo: Vença Yellow Devil, Pikachu e Pac-Man usando Mega Man

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 90 segundos

Prêmio: Ray Gun Arm Cannon (equipamento)

Dica: Foque no Yellow Devil para, ao explodi-lo, adiantar seus KOs nos oponentes.



Evento 20 — A Battle of Scale

“Eles podem ser pequenos, mas nunca desistem! Prove que o maior nem sempre significa o melhor!”

Objetivo: Vença Giant Bowser usando Olimar

Recomendável: Vença dentro de 60 segundos

Prêmio: Hard Braker Pikmin (equipamento)

Dica: Atraia o Giant Bowser para uma das extremidades, de modo que ele, ao cair, tente se segurar na polia.



Evento 21 — That Elusive 9

“Derrote o inimigo com o ataque de número 9! Se você errar, ficará por aqui por algum tempo...”

Objetivo: Vença Mr. Game & Watch usando Mr. Game & Watch

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: Sudden Death Gambler Torch (equipamento)

Dica: Tente logo descobrir qual é o golpe de número 9, que é o que deverá ser usado para dar KO em seu oponente.



Evento 22 — Galactic Avenger

“Chegou a hora de vingar os meus pais. Qualquer um no meu caminho será destruído”

Objetivo: Vença Ridley e Dark Samus usando Samus

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 80 segundos

Prêmio: Meteor Master Suit (equipamento)

Dica: Tente acabar com Samus o mais rápido, antes que Ridley surja, para focá-lo. Se não conseguir, distribua golpes fortes em Ridley e afaste Dark Samus com bons golpes.



Evento 23 — Great Fox Defense

“Um misterioso grupo de bandidos está invadindo! Não deixe nenhum deles ficar a bordo!”

Objetivo: Usando Falco, vença os parachuting Mr. Game & Watch sem deixar eles tocarem o chão

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: KO Healer Blaster (equipamento)

Dica: Seja rápido e atencioso e use Up, Back, Forward e Neutral Air o mais alto que estiverem.



Evento 24 — Oh Yeah, Luigi Time!

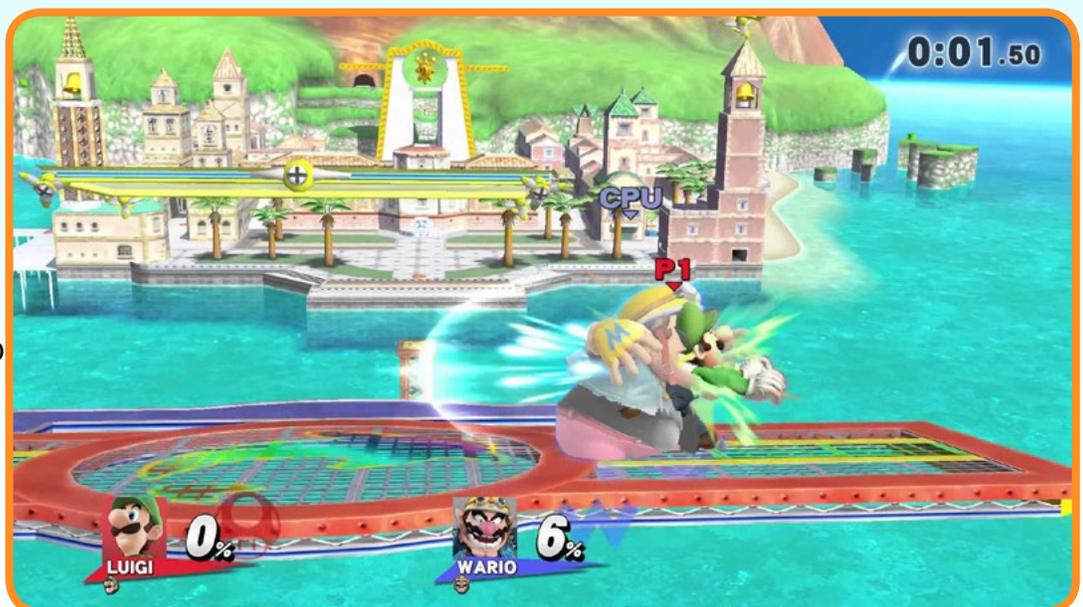
“O que você faz quando seu irmão está atrasado para seu duelo com Wario? Bata sozinho em Wario, e mostre ao mundo que você é o jogador número um em pessoa!”

Objetivo: Vença Wario usando Luigi, com ou sem a ajuda de Mario

Recomendável: Vença dentro de 30 segundos

Prêmio: Gluey Edge Overalls (equipamento)

Dica: Comece batendo muito nele até que caia em uma das laterais. Aproveite a ajuda de Mario para infligir dano em Wario sem precisar entrar de fato na luta.



Evento 25 — Bellow the Belt

"A batalha está decidida... mas este candidato não vai parar de atacar! É hora do árbitro intervir!"

Objetivo: Usando Mario, vença Little Mac e defenda o Little Mac menor

Recomendável: Vença na dificuldade Hard dentro de 60 segundos

Prêmio: 2.000 Gold

Dica: Deixe o Little Mac gigante bastante ocupado para que ele não vá atrás do menor. Aproveite para pegá-lo quando estiver em preparação para atacar seu sócia menor.



Evento 26 — Jackpot Opportunity

"Tom Nook criou um torneio, e os prêmios são enormes!"

Colete 1.000 G e pague o seu empréstimo!"

Objetivo: Vença os Villagers para coletar 1000 G de moedas usando Villager

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 1000 segundos

Prêmio: Countdown Lloid (equipamento)

Dica: Quanto mais fortes os golpes (assim como quanto maior a quantidade de oponentes juntos), maior a quantidade de moedas, portanto, evite o Down B de Villager, ou rebata-o.



Evento 27 — The Falchion's Seal

"Este temível dragão não pode ser selado sem a ajuda de Chrom. O Final Smash deve resolver o truque!"

Objetivo: Vença o Giant Charizard usando o Final Smash de Robin

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 60 segundos

Prêmio: Super Final Smasher Tome (equipamento)

Dica: Prepare o terreno dando bons golpes em Charizard, antes de pegar a Smash Ball.



Evento 28 — Doctor Schmoctor

"Ugh... Eu não sinto tão quente. Devem ser todos os alhos crus que eu mastigava. Melhor ir ao consultório médico! Wahahaha!"

Objetivo: Vença Dr. Mario usando Wario com uma flor na cabeça

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 30 segundos

Prêmio: Speed Walker Gloves (equipamento)

Dica: Leve, rapidamente, Dr. Mario para a extremidade do cenário e utilize golpes fortes e concentrados para acabar com ele.



Evento 29 — All-Star Battle: Melee

"Vença os oito lutadores que estão na lista desde Super Smash Bros. Melee."

Objetivo: Vença 8 personagens estreados em Melee

Recomendável: Vença na dificuldade Normal

Prêmio: Moon Launcher
Shell (equipamento)

Dica: Com apenas duas vidas, escolha um personagem confortável ou equipe-o com seus melhores equipamentos.



Evento 30 — Fitness Junkie

"Essas duas batatas de sofá não receberam exercício o suficiente. É hora de chicoteá-los em forma."

Objetivo: Vença dois Warios usando Wii Fit Trainer

Recomendável: Vença na dificuldade Hard dentro de 45 segundos

Prêmio: Trade-Off Defender Protein (equipamento)

Dica: Você pode ficar na extremidade do cenário e usar o espelho para se guiar e, no momento certo, liberar aquele ataque concentrado após usar o Roll e inverter deposição.



Evento 31 — The Ultimate Swordsman

“No meio de uma viagem de treinamento, Ike se vê em cima de um castelo cercado! É a oportunidade perfeita para testar suas habilidades!”

Objetivo: Vença Mario, Shulk, Link, Toon Link, Meta Knight e dois Robins usando Ike

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dando KO em, pelo menos, 5 inimigos

Prêmio: Quick Smasher Cape (equipamento)

Dica: Use seus ataques concentrados e especiais para então fazer muito dano e poder dar os KO por si mesmo.



Evento 32 — Beautification

“A cara desses lutadores são um pouco... assustadoras. Dê-lhes o que precisam plantando belas flores em suas cabeças.”

Objetivo: Vença 2 Bowsers e 2 Ganondorfs usando Lip's Stick de Rosalina

Recomendável: Vença na dificuldade Hard dentro de 60 segundos

Prêmio: Lip's Stick Staff (equipamento)

Dica: Cause bastante dano nos oponentes e pegue o item para lançar flores (quanto mais dano tiverem, mais tempo ficarão com a flor na cabeça). Tenha todos com a flor. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie a personagem Lucina



Evento 33 — Wrecking Mario

“Não é todo dia que o cenário Wrecking Crew pede reforma. Melhor demolir este prédio para ajudá-los!”

Objetivo: Usando Mario, vença o estágio Wrecking Crew enquanto luta contra 2 Warios

Recomendável: Vença

na dificuldade Hard

Prêmio: 2.000 Gold

Dica: Destrua o cenário pegando bombas e martelos (não deixe-os pegar), mas desviando dos Warios (eles revivem quando destruídos).



Evento 34 — A Situation of Some Gravity

“Nos confins da galáxia, Samus descobre um planeta com uma diferente e forte gravidade. Ela pode resistir o suficiente para derrotar esta forma de vida alienígena?”

Objetivo: Vença Rosalina usando Zero Suit Samus em 2x de gravidade

Recomendável: Vença

na dificuldade Normal dentro de 50 segundos

Prêmio: Super Scope Beam Whip (equipamento)

Dica: Concentre-se em ataques terrestres e foque-se em levá-la para uma das laterais e usar o bom e velho truque de desviar e trocar de lado (Roll) para então dar golpes fortes.



Evento 35 — In the Name of the Hero-King!

"Você pode ter tomado o meu nome... mas pode vencer minha força?"

Objetivo: Vença Lucina no modo Stamina usando Marth

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: Safe Resawner Cape (equipamento)

Dica: Agarre-a quando atacar e use a defesa quando estiver prestes a sofrer Specials. Fora isso, golpes fortes e concentrados acabarão com o HP dela.



Evento 36 — Guardian of the Jungle

"Parece que os caçadores furtivos estão caçando na minha selva. É hora de ensiná-los uma lição!"

Objetivo: Vença 3 Duck Hunts usando Donkey Kong com 2 Diddy Kongs

Recomendável: Vença dentro de 60 segundos

Prêmio: Hi-Jump Banana (equipamento)

Dica: Deixe os Diddy Kongs batendo pouco e use seus golpes fortes e concentrados para lançar seus inimigos fora do estágio.



Evento 37 — Bounty Hunter Clash

“Dois caçadores de recompensa lutam por uma recompensa de valor inestimável! Mas eles podem não ser os únicos que querem fazer um dinheirinho rápido...”

Objetivo: Vença Zero Suit Samus e 2 Villagers usando Captain Falcon

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 80 segundos

Prêmio: Caloric Speedster Suit (equipamento)

Dica: Tente derrotar Zero Suit Samus primeiro (ela possui 2 vidas), mas dê bons golpes fortes nos Villagers para que levem KO. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem R.O.B.



Evento 38 — Doppelganger Duel

“Dark Pit desafiou Pit para um duelo! É hora de decidir de uma vez por todas quem é o anjo de verdade!”

Objetivo: Vença Pit usando Dark Pit no modo Stamina

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: Air Defender Raiment (equipamento)

Dica: Defensiva e muitos golpes concentrados e fortes são a chave para um modo Stamina.



Evento 39 — The Jungle in Chaos

"Eles são Kongs, ou são coelhos?! Quaisquer que sejam, estas estranhas criaturas estão causando um tumulto. Persiga-os rapidamente!"

Objetivo: Vença os Donkey Kong rápidos usando Diddy Kong

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 90 segundos

Prêmio: Shield Healer
Rocketbarrel Pack
(equipamento)

Dica: Pegue primeiro os Donkey Kong que estiverem mais próximos. O Side B e seu ataque concentrado ajudam. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem Falco



Evento 40 — No More Sparring Match

"Little Mac tem um novo regime de treinamento: um golpe de 60 segundos em um saco de pancadas"

Objetivo: Vença a horda de Little Macs usando Little Mac

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 40 segundos

Prêmio: Crouch Healer
Boxing Gloves
(equipamento)

Dica: Dê ataques concentrados e fortes e lance-os para o lado, sem deixar que te acertem.



Evento 41 — Robotic Rampage

"Um experimental novo robô gigante fugiu! Se você não vencê-lo, ele poderá destruir toda a ilha!"

Objetivo: Vença o R.O.B. gigante usando R.O.B.

Recomendável: Vença dentro de 70 segundos

Prêmio: Item Hurler Block (equipamento)

Dica: Use seus tiros para causar o máximo de dano em R.O.B. e parta para um Smash carregado no final para o KO.



Evento 42 — Aura Mastery

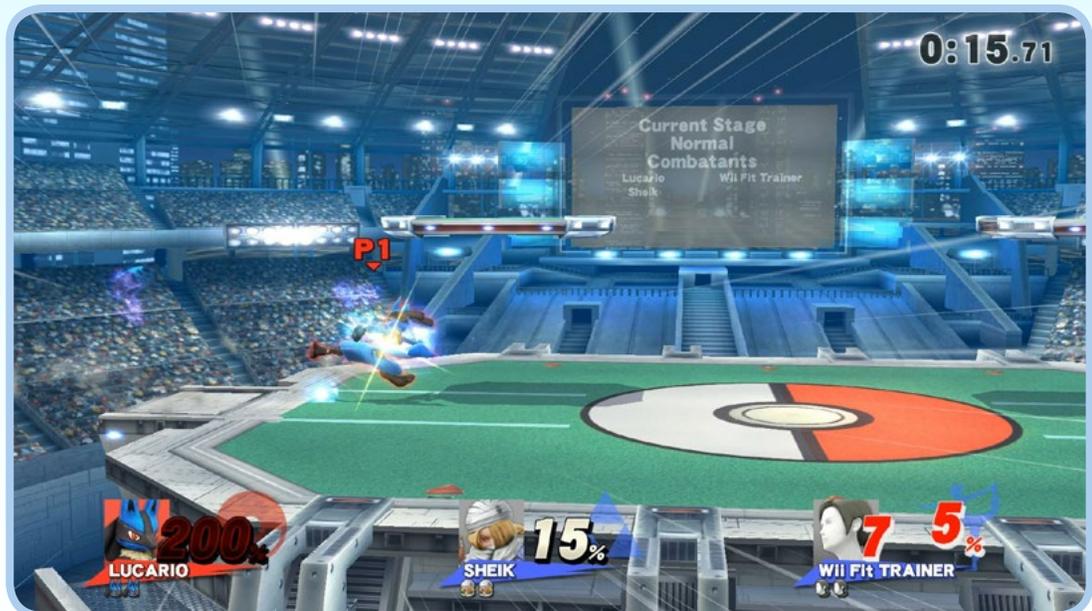
"Um verdadeiro mestre da Aura não precisa de olhos para sentir o inimigo. Com a sua última Aura pronta, derrote os inimigos invisíveis!"

Objetivo: Vença os invisíveis Sheik e Wii Fit Trainer usando Lucario com 200% de dano

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 90 segundos

Prêmio: Desperate Attacker X Speed (equipamento)

Dica: Fique atento às posições dos oponentes através de seus rastros. Golpes fortes e concentrados darão conta, pois eles não são muito resistentes.



Evento 43 — Duck Hunt!

“Objetivo de hoje: matar 10 patos em uma fileira. Mas existem algumas aves extras que estão determinadas a ficar no caminho...”

Objetivo: Vença os 10 patos usando Duck Hunt

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: Leaper Feather (equipamento)

Dica: Evite os Falcos (rodeie entre eles) e foque nos patos, nem que para isso deva espreitar acima da árvore.

Para liberar o caminho secreto, desbloqueie a personagem Lucina



Evento 44 — The Break of Day

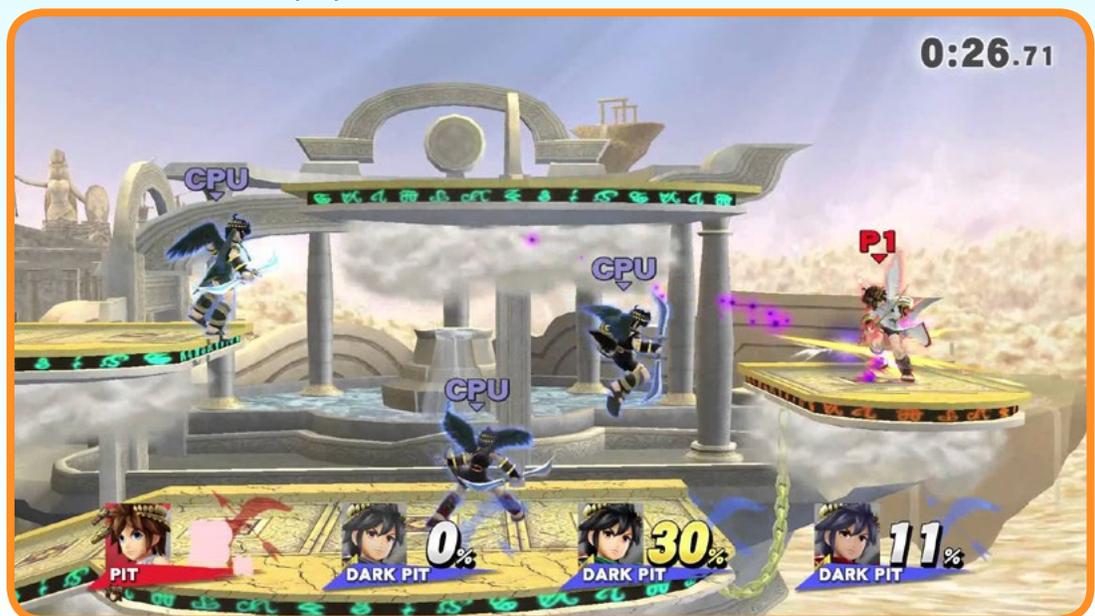
“Recolha as três peças necessárias para montar o Daybreak, e, em seguida, traga a ruína para seus oponentes com esta arma poderosa!”

Objetivo: Invoque o Daybreak e vença seus oponentes usando Pit

Recomendável: Vença dentro de 70 segundos

Prêmio: Item Shooter Sacred Treasures (equipamento)

Dica: Pegue os 3 itens para formar a arma Daybreak, mas mire nos adversários para nenhum escapar. Lembre-se que o tiro cobre a porção horizontal inteira à frente do personagem, então tenha os oponentes alinhados antes de atirar.



Evento 45 — Unwavering Chivalry

“Um cavaleiro nobre não levanta sua espada contra uma senhora. Portanto, não dê KO em nenhuma donzela — Marth é o seu único alvo!”

Objetivo: Proteja Peach e Zelda e vença Marth usando Meta Knight

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: Vengeful Mask (equipamento)

Dica: Mire bem em Marth e tente tirá-lo do cenário, tentando não acertar muito as princesas.



Evento 46 — New Challengers 1

“Vença sete recém-chegados à série Super Smash Bros.!”

Objetivo: Vença Villager, Rosalina, Lucina, Little Mac, Bowser Jr, Duck Hunt e Wii Fit Trainer

Recomendável: Vença na dificuldade Normal

Prêmio: Legendary Sword (equipamento)

Dica: Escolha seu personagem preferido para batalhas ou customize-o para a vitória.



Evento 47 — New Challengers 2

"Vença outros sete recém-chegados à série Super Smash Bros.!"

Objetivo: Vença Palutena, Shulk, Dark Pit, Robin, Greninja, Pac-Man e Mega Man

Recomendável: Vença na dificuldade Normal

Prêmio: 5.000 Gold

Dica: Siga a mesma dica do evento anterior 47 — New Challengers 1.



Evento 48 — Mechanical Menace

"Nós sabíamos que esse dia chegaria. Os robôs se tornaram autoconscientes! Vença-os rápido ou eles vão pedir reforços!"

Objetivo: Vença R.O.B., Mega Man e Metal Face usando Shulk

Recomendável: Vença dentro de 60 segundos

Prêmio: Shield Exploder Jacket (equipamento)

Dica: Tente jogar os oponentes para o meio do cenário (já que são de metal, cairão mais fácil).



Evento 49 — A Fated Battle

“O destino mundial está em equilíbrio. Ganondorf parece ter alguma carta nas mangas, entretanto...”

Objetivo: Vença Ganondorf usando Link

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 80 segundos

Prêmio: Auto-Healer Sword (equipamento)

Dica: Tente vencer Ganondorf antes de chegar na transição dark pit do cenário, pois nela ele invocará 2 Links a seu favor. Golpes fortes e concentrados ajudarão.



Evento 50 — Enough with the Kidnappings

“Depois de ser sequestrada muitas vezes, talvez seja a hora de aprender alguma autodefesa...”

Objetivo: Vença Bowser, Bowser Jr e Nabbit usando Peach

Recomendável: Vença dentro de 60 segundos

Prêmio: All-Around Trade-Off Toad (equipamento)

Dica: Evite ser sequestrado pelos Galaga (item) e use os ataques fortes de Peach. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem R.O.B.



Evento 51 — Kirby's Crazy Appetite

"Kirby está absolutamente morrendo de fome aqui! Alimente-o até que ele fique completamente saudável de novo"

Objetivo: Alimente o Kirby com itens de comida usando King Dedede

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: Caloric Immortal Lollipop (equipamento)

Dica: Pegue os maiores itens de recuperação e tente voltar ao nível 0 de dano, fugindo dos seus inimigos. Use o Shield e golpeie-os de vez em quando.



Evento 52 — The Final Battle

"Você venceu muitas lutas e chegou ao seu destino final. Derrote estes três chefes e conquiste a vitória!"

Objetivo: Vença Bowser, King Dedede e Ganondorf

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: 5.000 Gold

Dica: Escolha seu personagem preferido para batalha. Fique atento aos melhores golpes dos seus inimigos e se apoie nos Specials ou mesmo na customização antes de batalhar.



Evento 53 — All-Star Battle: Brawl

“Vença 10 lutadores que estiveram na lista desde Super Smash Bros. Brawl!”

Objetivo: Vença King Dedede, Charizard, Lucario, Ike, Zero Suit Samus, Pit, Diddy Kong, Meta Knight, Wario e Olimar

Recomendável: Vença na dificuldade Normal

Prêmio: 5.000 Gold

Dica: Escolha seu melhor personagem em batalha e parta para a luta. Siga as dicas do evento 47
— New Challengers 1.



Evento 54 — All-Star Battle: Secret

“Vença oito lutadores secretos em títulos anteriores!”

Objetivo: Vença King Dedede, Charizard, Lucario, Ike, Zero Suit Samus, Pit, Diddy Kong, Meta Knight, Wario e Olimar

Recomendável: Vença na dificuldade Normal

Prêmio: Auto-Healer Tie (equipamento)

Dica: Escolha seu melhor personagem em batalha e parta para a luta. Siga as dicas do evento 47
— New Challengers 1.



Evento 55 — The Final Final Battle

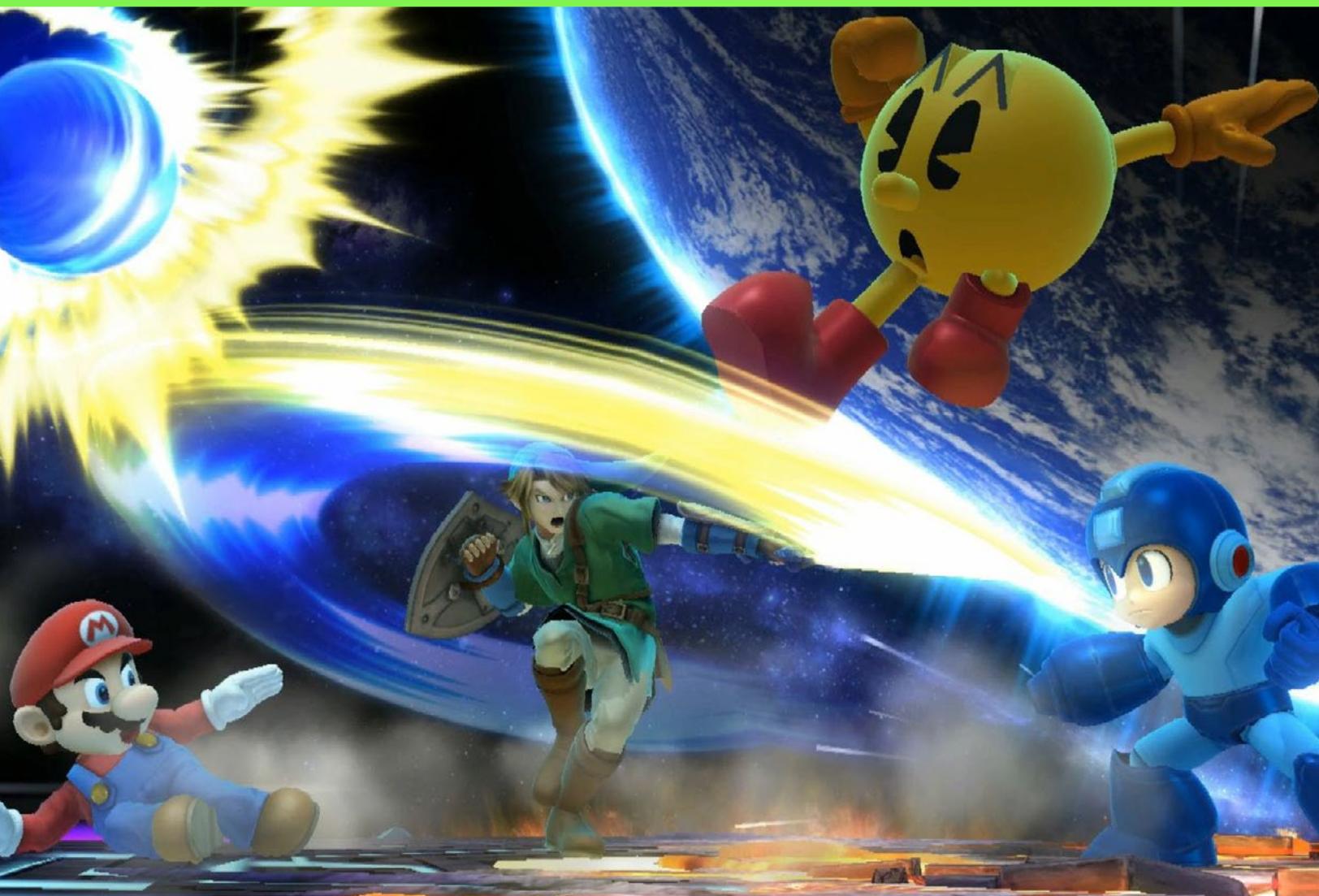
“Esta é... a verdadeira BATALHA FINAL”

Objetivo: Vença Mario, Sonic, Pac-Man e Mega Man

Recomendável: Vença na dificuldade Normal

Prêmio: 10.000 Gold

Dica: Escolha um bom personagem (um bom sobrevivente a KOs, de preferência, e customizado, caso prefira) e tente nocautear rápido os seus inimigos, já que eles aparecem cada vez mais, em intervalos de tempo entre 1 e meio minuto. Fique longe das extremidades e elabore estratégias de combate para acabar com todos.



Multiplayer:

Evento 01 — A Lurking Menace

“Se você vai trabalhar em conjunto, vencer Bowser Jr deve ser muito fácil. Mas seja rápido, porque ele tem uma surpresa planejada...”

Objetivo: Vença Bowser Jr utilizando os personagens Mario e Luigi

Recomendável: Vença em 15 segundos

Prêmio: -

Dica: Agarre-o e use golpes fortes com ambos os lutadores, e faça o mesmo com Bowser quando ele aparecer.



Evento 02 — Pokémon Multibattle!

“Esta é uma batalha multi de dois contra dois Pokémon! E parece que seus adversários têm o mesmo pokemon como você!”

Objetivo: Vença o rival Pokémon (Lucario, Greninja, Pikachu and Charizard) usando Pikachu, Charizard, Lucario e Greninja

Recomendável: Vença dentro de 40 segundos

Prêmio: X Attack (equipamento)

Dica: Uma combinação boa são os golpes fortes e fogo de Charizard e, de quebra, o raio de Pikachu (Down Special) para inimigos no ar.

Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem Falco



Evento 03 — Getting Healthy

“Estes dois marombeiros acabaram de terminar uma sessão de burpee (meio sugado) de matar, cara! Se eles puderem vencer esta batalha, talvez se presenteiem com alguns carboidratos!”

Objetivo: Vença seus rivais usando Little Mac e Wii Fit Trainer

Recomendável: Vença dentro de 40 segundos

Prêmio: -

Dica: Concentre-se em derrotar um de cada vez, para isso abuse dos golpes fortes e concentrados, mas esteja atento ao HP e defenda-se. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem Wario



Evento 04 — Visit Onett

“O Villager veio para uma visita, então Ness está lhe acompanhando em um tour por Onett. Mas, de repente, um grupo de alienígenas interrompem seu passeio!”

Objetivo: Vença Kirby, Meta Knight, Rosalina, Fox, Falco e Olimar usando Ness e Villager

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 60 segundos

Prêmio: Mr. Saturn Hat (equipamento)

Dica: Chame os oponentes para a rua e dê bons golpes, mas cuidado com os carros. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem Mr. Game & Watch



Evento 05 — Wrecking Bros.

“Nenhum trabalho é muito grande quando dois irmãos se juntam à equipe. Trabalhe rapidamente para demolir o edifício!”

Objetivo: Destrua o estágio Wrecking Crew e evite os Warios usando Mario e Luigi.

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: -

Dica: Com dois personagens, acerte, um de cada lado, as bombas, e fique atento aos martelos que surgirem (não os perca). Siga as dicas do Evento 33 — Wrecking Mario (Single Player).



Evento 06 — 1988

“DK e Diddy voltaram no tempo. Agora, a fúria de Mario pelo sequestro de Pauline... mas ele pegou os caras errados!”

Objetivo: Vença Mario usando Donkey Kong e Diddy Kong

Recomendável: Vença dentro de 60 segundos

Prêmio: -

Dica: A melhor estratégia é bater com um e preparar golpes concentrados com outro. Procure as extremidades do cenário.



Evento 07 — Keep'em off the Ship!

"Um misterioso grupo de bandidos está invadindo! Não deixe um único deles a bordo!"

Objetivo: Lance para fora do estágio os Mr. Game & Watches usando Fox e Falco

Recomendável:

Vença o estágio na dificuldade Hard

Prêmio: -

Dica: Siga as dicas do Evento 23 — Great Fox Defense (Single Player). Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem Dark Pit



Evento 08 — A Royal Errand

"A mãe de seu amigo não está se sentindo bem. Recolha 500 G no caminho para o Bazar de modo que você possa comprar-lhe algum remédio"

Objetivo: Colete 500 G no modo Coin Smash lutando contra Wario e Bowser ao usar Marth e Robin

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 80 segundos

Prêmio: Speed Walker Shoes (equipamento)

Dica: Golpes fortes garantem mais moedas, então capriche nos Specials e Smashes carregados.



Evento 09 — Full Speed Ahead

“Esta é uma batalha de alta octanagem em um mundo de lutadores de alta octanagem. Não fique para trás!”

Objetivo: Vença seus rivais usando Sonic e Captain Falcon

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 25 segundos

Prêmio: -

Dica: O Side B de Sonic e o Falcon Punch de Captain Falcon são bem úteis. Cuidado com a velocidade acelerada para não cair de bobeira. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie a personagem Lucina



Evento 10 — Sky Pirates

“Você tem 60 segundos para despachar todos os guardas de tomar o controle do avião amarelo”

Objetivo: Vença seus rivais usando Meta Knight e Dark Pit

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 50 segundos

Prêmio: Glider Turbo Boost (equipamento)

Dica: Lance seus inimigos para o ar e, até mesmo, bata com dois em um (é covardia, mas funciona).



Evento 11 — Food Fight

"Há alguns bandidos em Dream Land comendo tudo à vista! Não os deixe fugir!"

Objetivo: Vença Wario, Yoshi e Pac-Man usando Kirby e King Dedede

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 60 segundos

Prêmio: Caloric Attacker Hat (equipamento)

Dica: Fique nas extremidades ou em locais mais abertos e utilize golpes fortes e concentrados.



Evento 12 — Mirror Magic

"Ganondorf fez gigantes espelhos com a sua imagem que ele está controlando através de magia. Vença-o, ele é o verdadeiro alvo!"

Objetivo: Vença Ganondorf usando Lucina e Ike

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 30 segundos

Prêmio: -

Dica: Foque no alvo Ganondorf com seus melhores ataques e golpes concentrados.



Evento 13 — A Fairy Nice Trip

“Um par de aventureiros partiu para encontrar a fada que uma vez viajou com eles. Nenhum inimigo vai ficar entre eles e Fairyland!”

Objetivo: Defenda-se contra os Kirbys usando Link e Pac-Man

Recomendável:

Cause KO em 20 inimigos pelo menos

Prêmio: Star Rod
Gloves (equipamento)

Dica: O especial de Link (Up B) e os golpes concentrados e curtos ajudarão a acabar com vários Kirbys. Cuidado com os obstáculos do cenário.



Evento 14 — Scheming Sorcerer

“Este canalha Kamek enviou um par de controladores de magia contra você, e ele tem reforços prontos...”

Objetivo: Vença ambos os Robins usando Toon Link e Yoshi

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 90 segundos

Prêmio: First Striker
Egg (equipamento)

Dica: Enquanto um jogador aumenta o dano dos personagens (os itens de Toon Link são bons para isso), o outro prepara Smashes carregados para finalizar. Utilize o bastão especial e fique



Evento 15 — Viral Visitors

“Estes visitantes alienígenas estão infectados com um vírus terrível. Envie-os para fora, em embalagens, antes que a ilha toda fique infectada”

Objetivo: Vença todos os Kirbys usando Dr. Mario e Peach

Recomendável: Vença dentro de 60 segundos

Prêmio: -

Dica: Golpes consecutivos, concentrados e na extremidade do cenário são boas escolhas para se valer neste evento.



Evento 16 — Solidarity

“Pikmin e Lumas são toda a família que você precisa! Agora, mostre àqueles parentes quem é o chefe!”

Objetivo: Vença Mario, Luigi, Bowser e Bowser Jr usando Rosalina e Olimar

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 90 segundos

Prêmio: -

Dica: Mais uma vez, golpes concentrados darão conta do recado. O especial de Rosalina (Neutral B) é muito eficiente também. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem R.O.B.



Evento 17 — Robots Vs. Dragons

“Dragões invadiram a usina de energia geotérmica! Ainda bem que nós criamos um par de robôs de combate para esta situação.”

Objetivo: Vença Yoshi, Charizard e Ridley usando R.O.B. e Mega Man

Recomendável: Vença dentro de 70 segundos

Prêmio: -

Dica: Siga as dicas do Evento 22 — Galactic Avenger.



Evento 18 — Peach in Peril

“Sequestrar Peach é coisa NOSSA! Qualquer um que se intrometer será lançado para a próxima dimensão!”

Objetivo: Vença todos, exceto Peach, usando Bowser e Bowser Jr

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 50 segundos

Prêmio: -

Dica: Fique de olho para causar o mínimo de dano à Princesa Peach. Com dois jogadores fica fácil um agarrar a Peach e o outro utilizar Smashes e Specials nos outros. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem Dark Pit



Evento 19 — An Offering of Coins

“Colete 1.000 G para dar como uma oferenda à Lady Palutena! Só não espere nada em troca...”

Objetivo: Colete 1.000 G lutando com clones usando Pit e Dark Pit

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 60 segundos

Prêmio: -

Dica: Quanto mais forte o golpe, mais moedas cairão. Tente coletar todas, batendo em dois personagens ao mesmo tempo para mais lucro.



Evento 20 — Poisonous Planet

“A atmosfera deste planeta deve conter algum tipo de gás venenoso. Vença a batalha antes que acabe toda a sua saúde!”

Objetivo: Vença 2 Charizards usando Olimar e Samus

Recomendável: Vença na dificuldade Normal

Prêmio: -

Dica: Golpes fortes e defensiva “mode on” é o que você precisa para acabar com o HP dos seus inimigos antes deles acabarem com o seu.

Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem Mr. Game & Watch

Evento 21 — Unlikely Allies

“Oh, não! Invasores de outra dimensão! ... Mas só desta vez, uma deusa e uma equipe de Reis demônios irão salvar a todos nós.”

Objetivo: Vença todos os Mr. Game & Watches usando Palutena e Ganondorf

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 80 segundos

Prêmio: -

Dica: Os socos fortes de Ganondorf e a magia de Palutena são fortes para lançar os personagens longe. Como a Palutena padrão não tem muitos Specials ofensivos, você pode customizá-la para uma versão mais ofensiva. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem Wario



Evento 22 — Flat Fracas

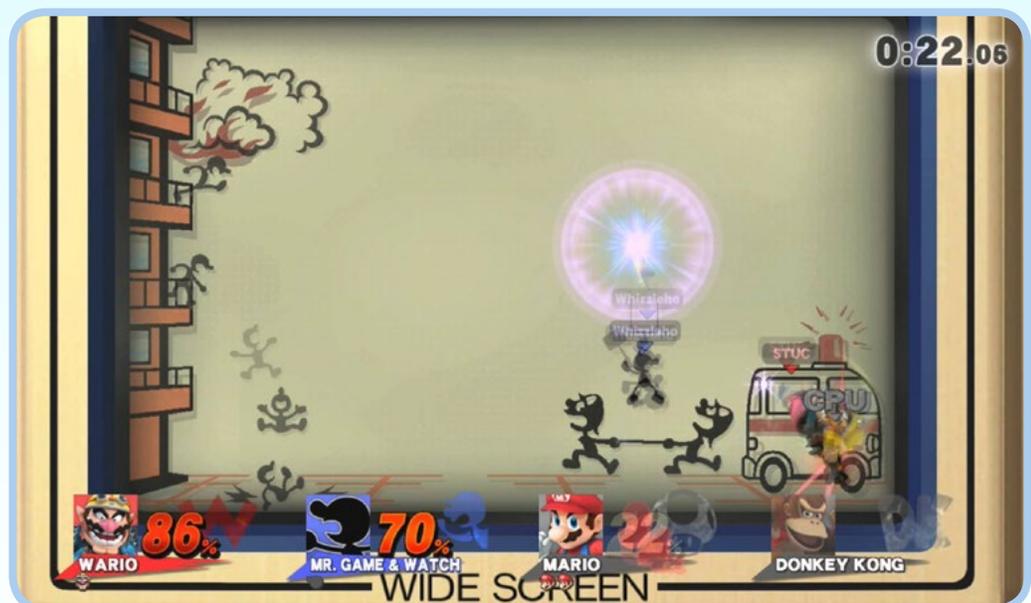
“Wario foi em busca de suas raízes para que ele possa fazer o jogo mais vendido de todos os tempos. Mas quem são esses caras? Eles parecem familiares...”

Objetivo: Vença Mario e Donkey Kong usando Wario e Mr. Game & Watch

Recomendável: Vença na dificuldade Normal dentro de 50 segundos

Prêmio: -

Dica: Atente aos obstáculos do cenário e utilize-os a seu favor, mandando os oponentes em direções perigosas. Encurralá-los em uma das pontas também é uma boa. Para liberar o caminho secreto, desbloqueie o personagem Duck Hunt



Evento 23 — Secret Smash

“Estes heróis de games retrô estão quebrando suas camas. Eles vão estar em um mundo de dor se Mom pegá-los!”

Objetivo: Vença seus rivais usando Duck Hunt e Mr. Game & Watch

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: -

Dica: Lance os personagens na claridade, quando Mom aparecer. Em outros momentos, encha-os de pancadas.

Evento 24 — Final Battle Team-Up

“É você contra um verdadeiro “quem é quem” dos vilões! Dê-lhe tudo o que você tem e vença a batalha final!”

Objetivo: Vença Link, Samus, Meta Knight, King Dedede, Dark Pit, Ganondorf e Bowser

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: -

Dica: Escolha o seu melhor personagem em campo e mande ver com bons golpes concentrados.

Para liberar o caminho secreto, desbloqueie todos os personagens

Evento 25 — The Ultimate Battle

“Eles estão todos aqui! Derrote cada lutador, sem parar! Se isso não é uma ‘batalha final’, então o que é?”

Objetivo: Vença todos os inimigos em uma rodada

Recomendável: Vença na dificuldade Hard

Prêmio: -

Dica: Escolha novamente um personagem que mais se identifique para batalhas e utilize seus melhores golpes. 🍷



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista